



PAL

FINAL FANTASY[®] IV

SQUARESOFT[®]

PlayStation[®]

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.)**

© 2000, 2001 Square Co., Ltd. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Square Europe Ltd. Desarrollado por Square Co., Ltd.



**1
Player**



**Memory Card
1 block**



**Analog Control
Compatible**



**Vibration Function
Compatible**



4 DISCS

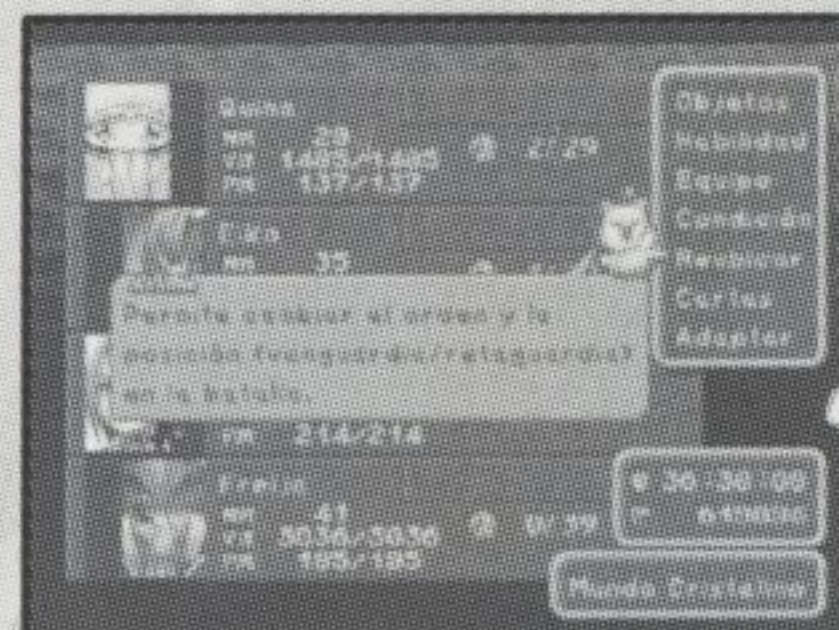
ÍNDICE

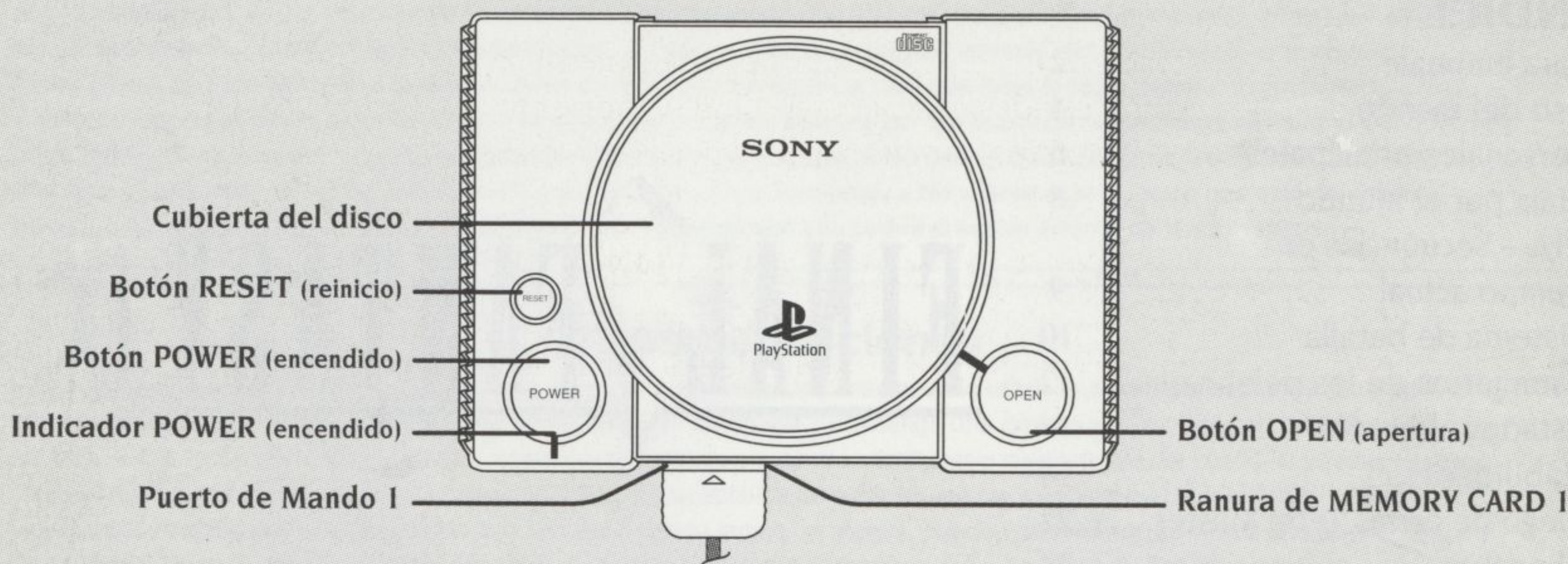
Para empezar	2
Uso del mando	4
Personajes principales	6
Viaja por el mundo	8
STA – Secuencias en tiempo actual	9
Sistema de batalla	10
Parámetros de los personajes ...	12
Estados alterados	14
Habilidades	16
Juego de cartas Tetra Master ...	22
Chocobos	24
Otras aventuras	26
Diversas maneras de disfrutar del juego	27
Créditos	28

FINAL FANTASY IX

¡Buenas noticias! Para jugar a **FINAL FANTASY® IX** no necesitas este manual. La ayuda que encontrarás dentro del juego te proporcionará toda la información que necesitas.

Si en la pantalla del menú pulsas el botón SELECT, aparecerá un moguri que se llama Mogutaro y te explicará todo lo que debes saber. Se puede utilizar el mismo método para explorar todos los menús y todas las opciones. Durante la batalla, si pulsas el botón SELECT obtendrás ayuda sobre los comandos. Entonces, ¿para qué sirve este manual? En él hallarás consejos e información útil que te ayudarán a disfrutar al máximo de **FINAL FANTASY® IX**. Es decir, es una especie de miniguía de estrategia. Consulta este manual antes de empezar a jugar y mientras estés jugando. ¡Y a divertirse!





Configura la consola de juegos PlayStation® siguiendo las directrices del manual de instrucciones. Antes de introducir o extraer el disco, asegúrate de que la consola esté apagada. Introduce el disco 1 de **FINAL FANTASY® IX** y cierra la cubierta del disco. Conecta el Mando al puerto de Mando 1 y enciende la consola. El título aparecerá tras una breve secuencia de introducción. Puedes pasar por alto la introducción en cualquier momento pulsando el botón **X**.

NUEVA PARTIDA

Antes de encender la consola, inserta una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) con datos guardados en una ranura de MEMORY CARD e inicia el juego como se indica más arriba. Se recomienda no insertar ni extraer periféricos ni MEMORY CARDS mientras la consola esté encendida. Asegúrate de tener suficientes bloques libres en tu MEMORY CARD antes de empezar a jugar. Cada archivo guardado utiliza un bloque en la MEMORY CARD. Cuando aparezca el título del juego, utiliza los botones de dirección para seleccionar [NEW GAME] (nueva partida) y pulsa el botón **X** para comenzar.

PARTIDA GUARDADA

Cuando aparezca el título del juego, utiliza los botones de dirección para seleccionar [CONTINUE] (continuar) y pulsa el botón **X**. A continuación, selecciona del mismo modo la ranura que estás utilizando. Aparecerá un menú de datos guardados. Selecciona el archivo que quieres cargar y pulsa otra vez el botón **X** para aceptar.



CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

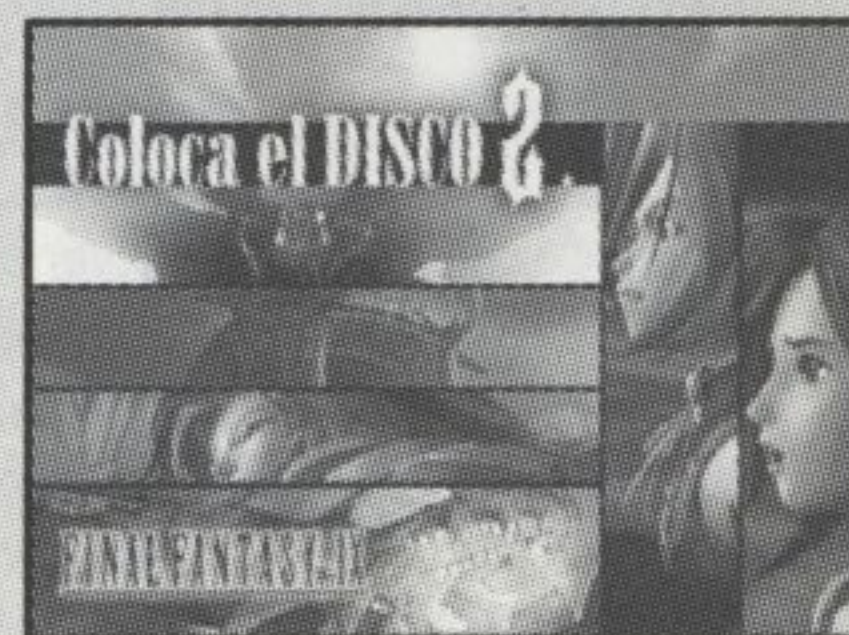
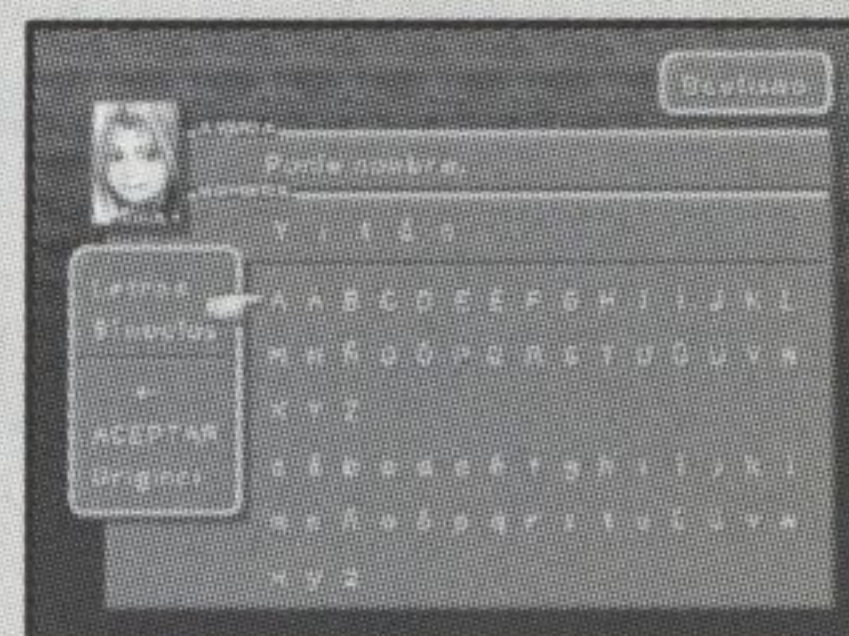
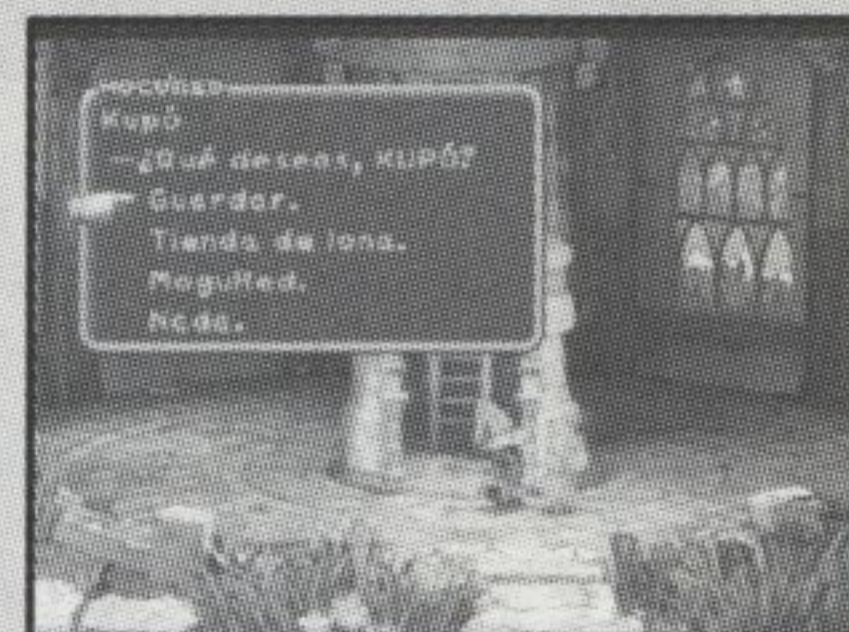
En las zonas de acción encontrarás a algunos moguris que te permitirán guardar la partida. En el campo puedes guardar en cualquier momento llamando a un moguri con el botón . También puedes guardar la partida al cambiar de disco.

CÓMO PONER NOMBRE A LOS PERSONAJES

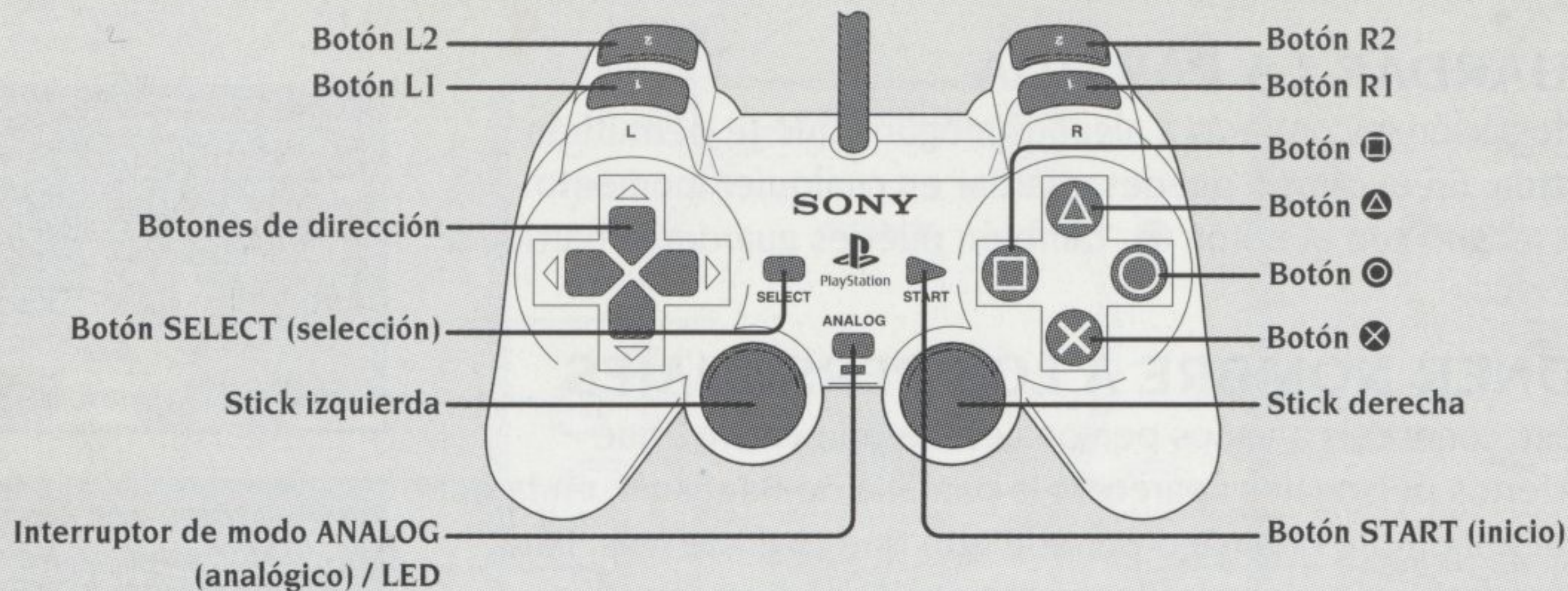
Durante el juego conocerás a varios personajes. La primera vez que encuentres a ciertos personajes aparecerá la pantalla de Bautismo, en la que puedes aceptar el nombre original o ponerle otro que te guste más. Para introducir un nombre, selecciona las letras moviendo el cursor con los botones de dirección y pulsa  para confirmar. Si te equivocas, puedes borrar pulsando el botón , o si quieres utilizar el nombre original, escoge la opción [Original]. Una vez que termines de escribir el nombre, lleva el cursor al comando Aceptar y pulsa el botón  para completar el proceso y seguir con la partida.

CAMBIO DE DISCO

Cuando llegues al final de un disco, aparecerá un aviso para que abras la cubierta del disco, extraigas e introduces el disco cuyo número aparezca en la pantalla. No apagues la consola mientras realizas el cambio. Si has pasado a otro disco durante una partida previa, puedes continuar el juego con ese disco, sin tener que utilizar el disco 1. Para continuar, introduce el otro disco en vez del disco 1 (asegúrate de usar la MEMORY CARD con los datos de la partida previa), cierra la cubierta del disco y enciende la consola.

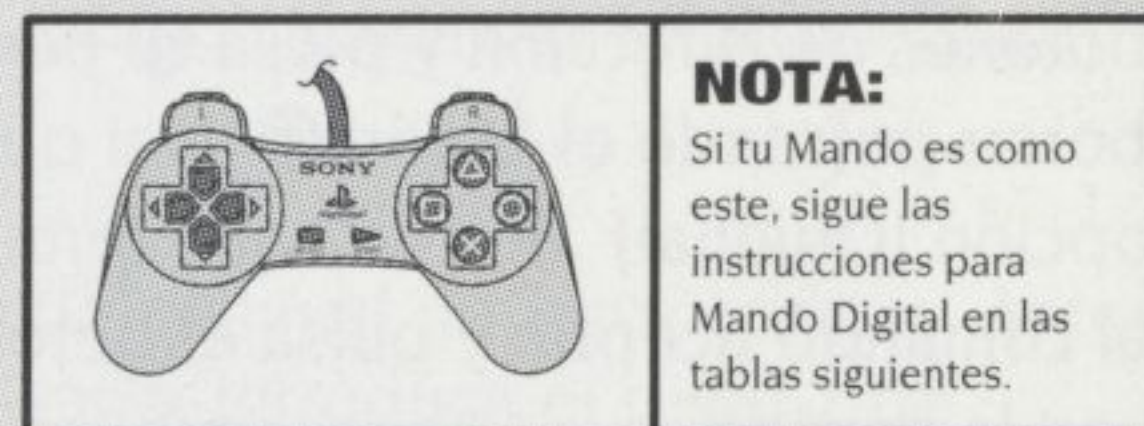


USO DEL MANDO



En **FINAL FANTASY® IX**, las funciones de cada botón difieren según la pantalla en que te encuentres. En las tablas siguientes se indican las funciones de los botones del Mando en cada pantalla.

- El personaje andará o correrá según cuánto inclines la stick izquierda.
- Es posible cambiar la configuración del Mando en la sección Adaptar del menú.
- La función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK™) puede activarse y desactivarse en la sección Adaptar.
- Las sticks izquierda y derecha del Mando Analógico (DUALSHOCK) solo pueden utilizarse en modo analógico (LED encendido).
- La función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK) puede utilizarse aunque esté en modo digital (LED apagado).
- Para volver a la pantalla del título sin reiniciar la consola, pulsa simultáneamente los botones L1, L2, R1, R2, SELECT y START.



DURANTE LA BATALLA

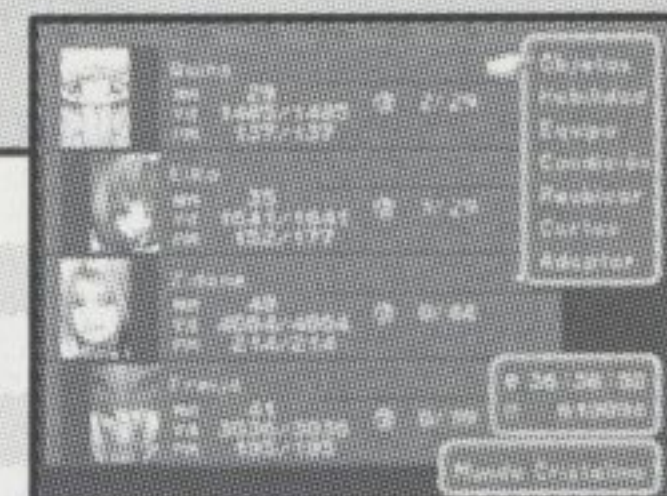
Botones de dirección	Mover el cursor.
Stick izquierda	Mover el cursor.
Botón ○	Cancelar.
Botón ×	Aceptar.
Botón △	Dar el turno a otro personaje que esté preparado.
Botón □	Ocultar la información de batalla.
Botón L1	Ver la página anterior / Elegir entre blanco único y múltiple / Escapar (cuando se pulsa junto con el botón R1).
Botón L2	Abrir la ventana de blancos / Cerrar la ventana de blancos.
Botón R1	Ver la página siguiente / Elegir entre blanco único y múltiple / Escapar (cuando se pulsa junto con el botón L1).
Botón SELECT	Mostrar la ayuda / Ocultar la ayuda.
Botón START	Pausa.



DATO ÚTIL: Utiliza el botón SELECT durante la batalla para comprobar cuál es el efecto de un objeto.

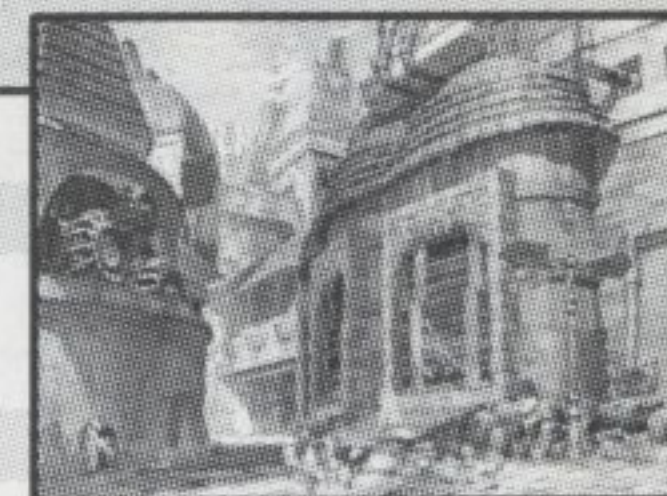
PANTALLAS DEL MENÚ

Botones de dirección	Mover el cursor / Elegir entre receptor único y múltiple al usar las habilidades.
Stick izquierda	Mover el cursor.
Botón ○	Cancelar.
Botón ✕	Aceptar / Visualizar la lista de habilidades (en la pantalla de Condición).
Botón ■	Pasar de la pantalla de Habilidad a la de Equipo y viceversa.
Botón L1	Cambiar de personaje / Ver la página anterior / Elegir entre receptor único y múltiple al usar las habilidades.
Botón R1	Cambiar de personaje / Ver la página siguiente / Elegir entre receptor único y múltiple al usar las habilidades.
Botón SELECT	Mostrar la ayuda / Ocultar la ayuda.
Botón START	Confirmar la configuración personal del Mando (pantalla Adaptar).



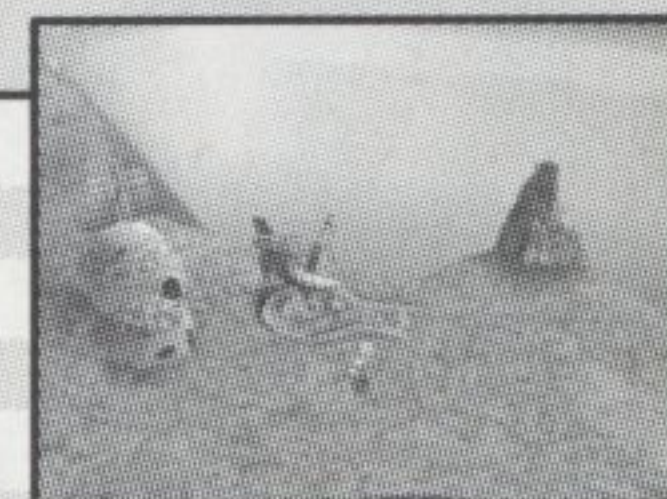
ZONAS DE ACCIÓN

Botones de dirección	Desplazamiento del personaje.
Stick izquierda	Desplazamiento del personaje.
Botón ○	Andar (o correr, si se ha seleccionado en la pantalla Adaptar) cuando se usa junto con los botones de dirección / Cancelar.
Botón ✕	Examinar / Hablar / Aceptar.
Botón ▲	Abrir el menú.
Botón ■	Examinar / Hablar / Aceptar / Desafiar a una partida de cartas.
Botón SELECT	Visualizar el icono de ubicación / Ver una STA.
Botón START	Pausa.



CAMPO

Botones de dirección	Desplazamiento del personaje / Cambiar la dirección o la altura de una nave.
Stick izquierda	Desplazamiento del personaje / Cambiar la dirección o la altura de una nave.
Stick derecha	Hacer avanzar / retroceder los vehículos.
Botón ○	Bajar de los vehículos.
Botón ✕	Entrar en edificios / Subir a los vehículos / Hacer avanzar los vehículos.
Botón ▲	Abrir el menú / Ir al interior de los vehículos.
Botón ■	Llamar al moguri / Hacer retroceder los vehículos.
Botón L1	Girar la vista a la izquierda.
Botón L2	Activar / desactivar la rotación de la cámara.
Botón R1	Girar la vista a la derecha.
Botón R2	Subir o bajar el punto de vista.
Botón SELECT	Cambiar mapa.
Botón START	Pausa.



DATO ÚTIL: En el campo, pulsa el botón ▲ cuando se visualice el mapa más grande para comprobar las funciones de los botones.

PERSONAJES PRINCIPALES

Los ocho personajes principales de **FINAL FANTASY® IX** tienen distintas formas de pensar y diferentes objetivos en la vida. Observa cómo se cruzan sus caminos a lo largo de esta historia apasionante...



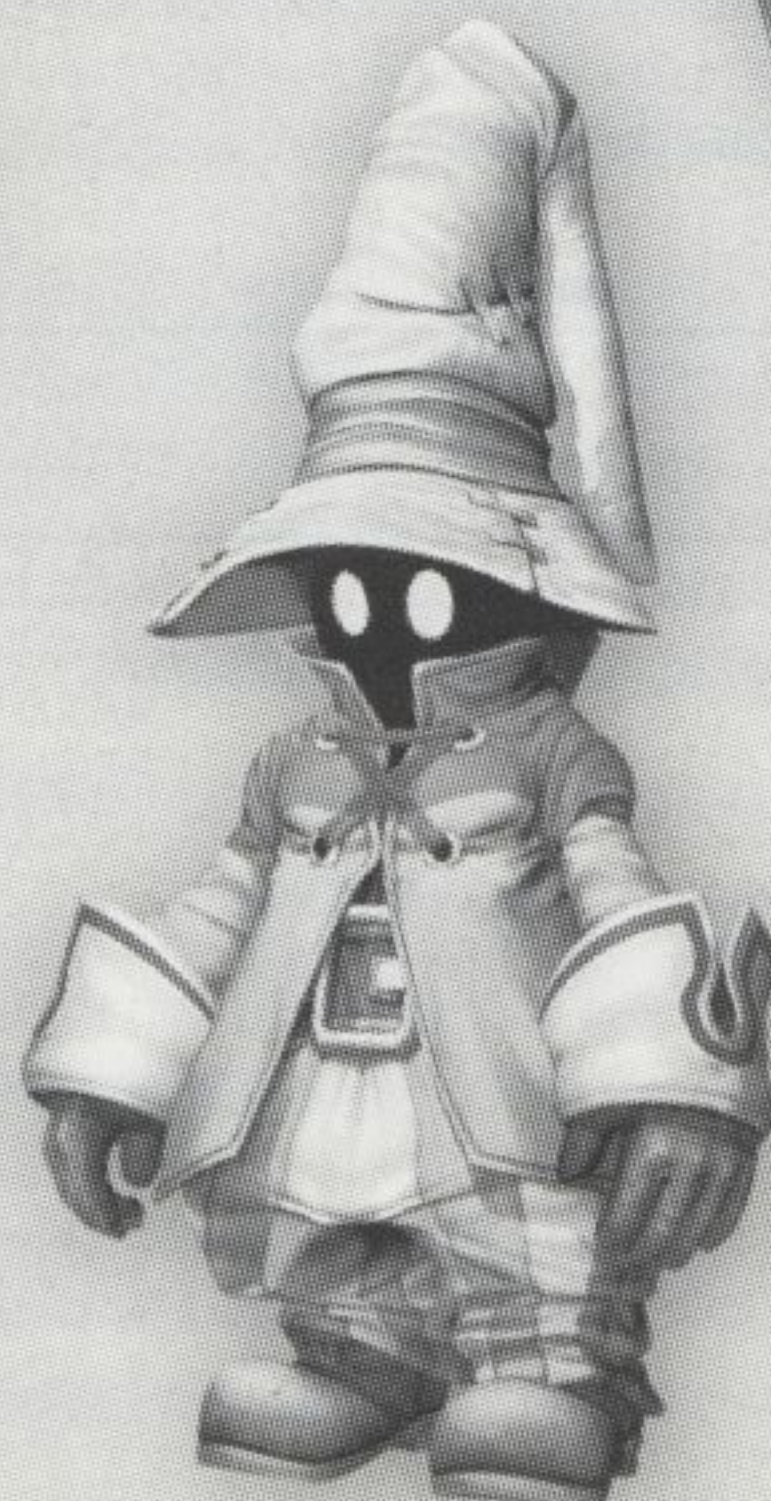
YITÁN TRIBAL

¿Se necesita una razón para ayudar a alguien?



ADALBERT STEINER

¿Habiendo jurado lealtad, debo vivir en servidumbre?



VIVI ORNITIER

Ser o no ser...
¿Cómo podemos probar nuestra existencia?

GARNET VON ALEXANDROS XVII

Aunque sea reina... no quiero dejar de ser yo misma.



DATO ÚTIL: Recuerda la información que obtengas de la gente en los pueblos y de los carteles en diversos lugares. Te puede resultar útil al luchar contra ciertos enemigos.

PERSONAJES PRINCIPALES

7



AMARANT CORAL

¿Qué busco en
realidad...?
Quizá no quiera
saberlo.



QUINA QUEN

¡Hago lo que quiero!
¿Qué tiene eso de malo?



FREIJA CRESCENT

No hay nada peor
que el olvido...

EIKO CAROL

No quiero estar
sola nunca más...



DATO ÚTIL: Si quieres obtener una buena puntuación en la Gran Cacería de Lindblum, caza primero a los fangs. Además, en el Distrito Comercial...

La historia se desarrolla en un mundo inmenso. Explóralo a fondo para no perderte nada.

HABLA CON LA GENTE E INSPECCIÓNALO TODO

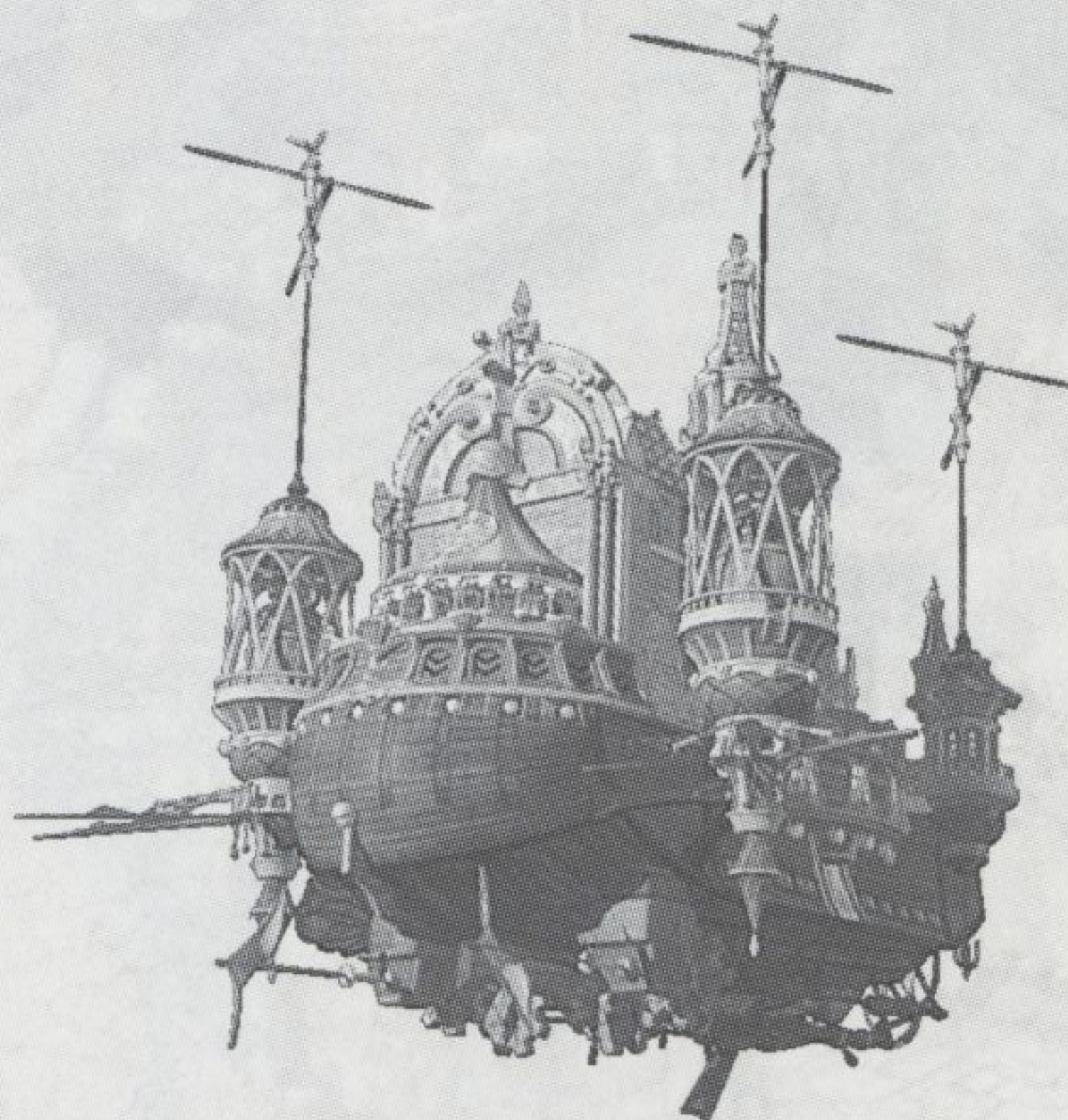
Para avanzar en el juego debes hablar con muchos personajes e inspeccionar numerosos lugares. En los sitios en los que haya algo para inspeccionar (por ejemplo cofres, tabloneros de anuncios y escaleras) aparecerá un "icono de descubrimiento" con forma de signo de exclamación sobre la cabeza del personaje. Pulsa el botón  o  para obtener objetos, ver información útil o subir o bajar escaleras. En los lugares donde hay que hacer una elección, aparecerá un "icono de descubrimiento" con forma de interrogante.



ICONO DE UBICACIÓN

Cada vez que entres en una nueva zona de acción, aparecerá brevemente el "icono de ubicación" (con forma de mano) sobre el personaje para señalar su posición. Es posible desactivar esta función en la sección Adaptar del menú.

Si alguna vez te pierdes en una zona de acción, pulsa el botón SELECT y aparecerá brevemente el icono de ubicación.



DATO ÚTIL: Si te equipas con un objeto que anula el efecto de un elemento y otro que lo absorbe, solo tendrá efecto el primero.

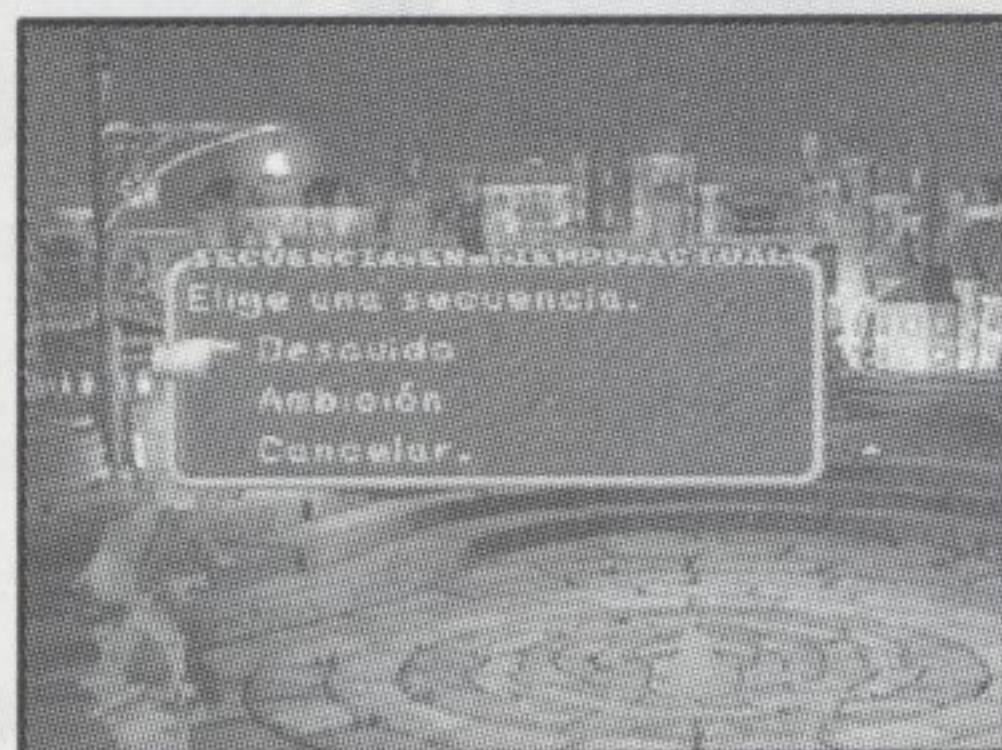
Las secuencias en tiempo actual, que tienen lugar a lo largo de la historia, permiten ver lo que están haciendo otros personajes. Cuando aparezca el icono STA en la parte inferior izquierda de la pantalla, pulsa el botón SELECT para ver la secuencia. (Si el texto está en gris, la secuencia se visualizará de forma automática.) Es posible seguir la historia y finalizar el juego sin ver ninguna STA, pero es aconsejable verlas porque proporcionan perspectivas diferentes e información nueva sobre los personajes.



LAS STA CAMBIAN SEGÚN TUS ELECCIONES

El menú de STA varía según las STA que has visto y las acciones que has realizado. Puedes ver un ejemplo en las imágenes de más abajo. También las conversaciones pueden cambiar si has visto una STA. Prueba diferentes combinaciones para obtener diversos resultados.

Ejemplo de un cambio de STA:



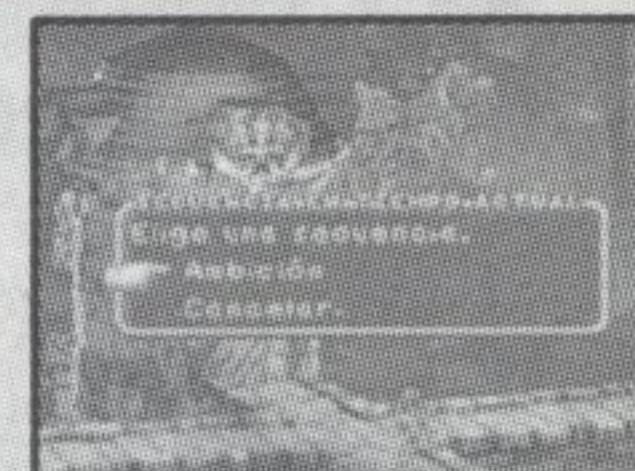
Si vas hacia la izquierda después de ver "Descuido".



Si vas hacia la derecha después de ver "Ambición".



Si vas hacia la izquierda sin haber visto ninguna.



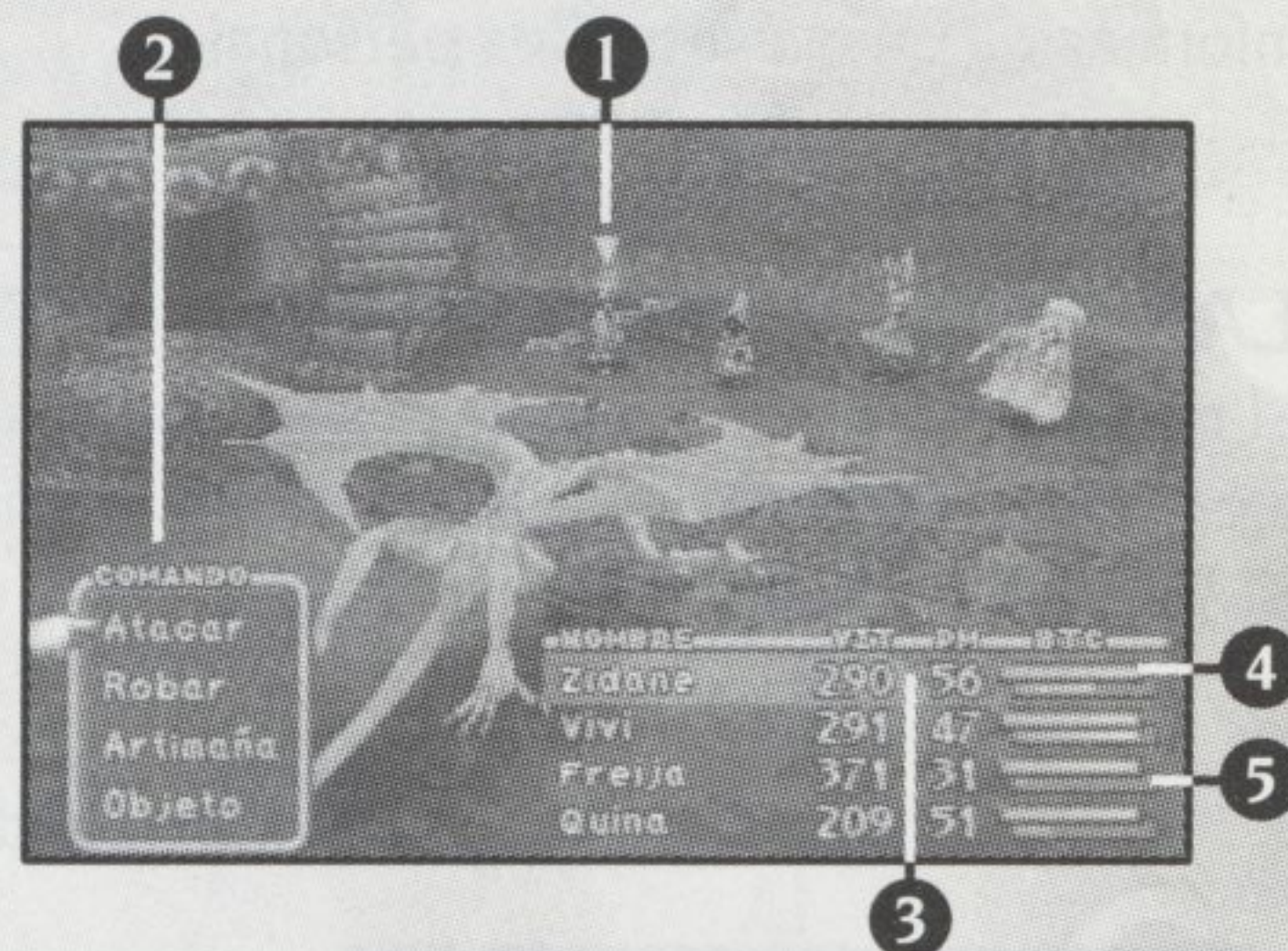
Aprende el sistema de batalla, consigue nuevas habilidades, y podrás derrotar a cualquier enemigo.

PARA GANAR BATALLAS...

Este juego utiliza el sistema de Batalla en Tiempo Continuo (BTC). Cada personaje tiene un medidor BTC, que debe estar al tope para que ese personaje pueda ejecutar un comando. Los comandos son diferentes para cada personaje. Para ganar batallas tendrás que decidir qué comandos son más eficaces en cada situación.

INDICACIONES DE BATALLA

- 1) **Cursor:** Aparece sobre el personaje que está eligiendo un comando.
- 2) **Comandos:** Todos los personajes poseen los comandos Atacar y Objeto.
- 3) **VIT (vitalidad) / PM (puntos mágicos):** Cuando la VIT de un personaje llega a cero, queda fuera de combate y no puede participar en la batalla. Los PM se consumen al utilizar habilidades de comando.
- 4) **Medidor BTC:** Se llena con el tiempo. Solo personajes con el medidor al tope pueden ejecutar comandos.
- 5) **Medidor de trance:** El poder de trance se acumula cuando el personaje sufre daño a causa de un ataque enemigo. Cuando el medidor se llena al tope, el personaje entra en trance (página 11). El medidor de trance no aparecerá hasta después de cierto evento.



CONSEJOS

Cambia turnos con el botón

Cuando varios personajes están listos para entrar en acción, puedes pulsar el botón para dar el turno al personaje que desees.

Escapa con los botones L1 y R1.

Es posible escapar de la batalla pulsando los botones L1 y R1 simultáneamente. La huida puede requerir un largo tiempo, durante el cual los personajes estarán expuestos al ataque. (Hay algunos enemigos de los que no se puede escapar).

Abre la ventana de blancos con el botón L2.

Pulsa el botón L2 para abrir la ventana de blancos, y podrás elegir tus blancos por el nombre.

Pulsa el botón SELECT para obtener ayuda.

En la ventana de ayuda encontrarás información sobre los comandos, el efecto de los hechizos y los objetos, y más. Para ocultar la ventana de ayuda, pulsa nuevamente el botón SELECT.

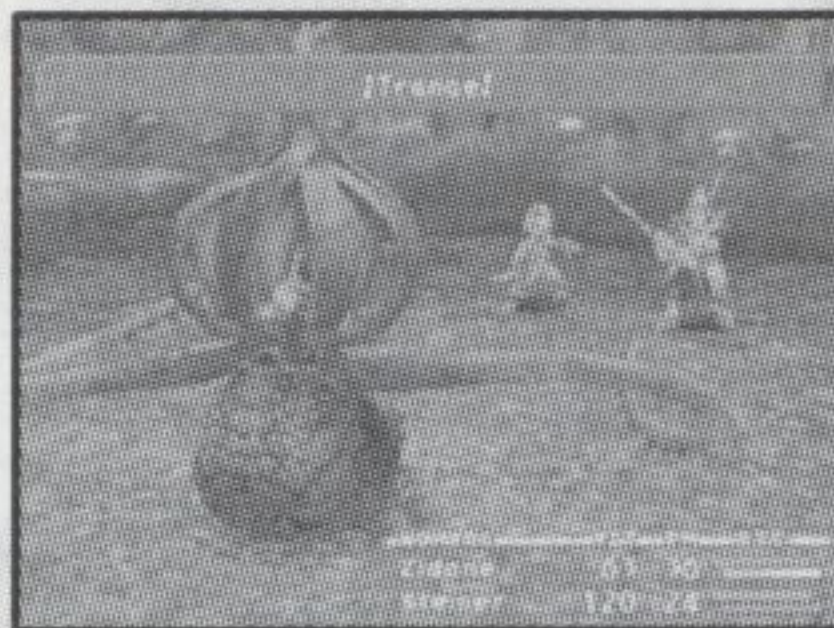
DATO ÚTIL: Mantén a los personajes con bajo poder de ataque a la espera, sin introducir ningún comando. Así estarán listos para auxiliarte en caso de urgencia.

COMANDOS DE TRANCE

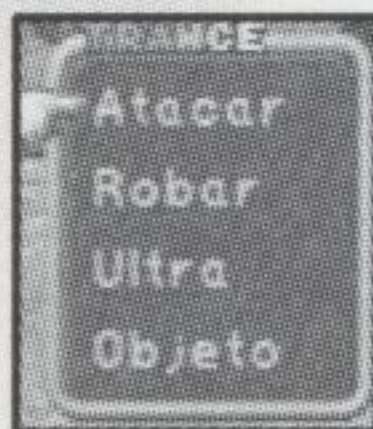
Cuando el medidor de trance de un personaje se llena al tope tras recibir un ataque del enemigo, ese personaje entra en trance.

En ese estado, además de aumentar su poder de ataque, el personaje adquiere comandos especiales de ataque (ver abajo). Es una buena

estrategia llenar el medidor de trance lo máximo posible antes de luchar contra un enemigo fuerte, para asegurarse de que el personaje entrará en trance durante esa batalla.



Trance de Yitán

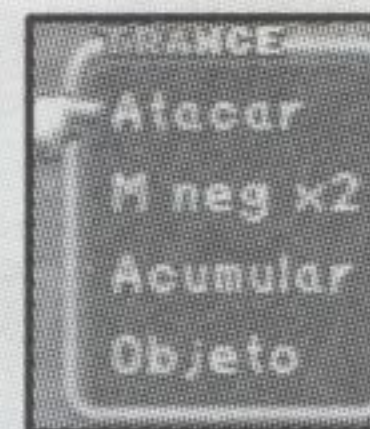
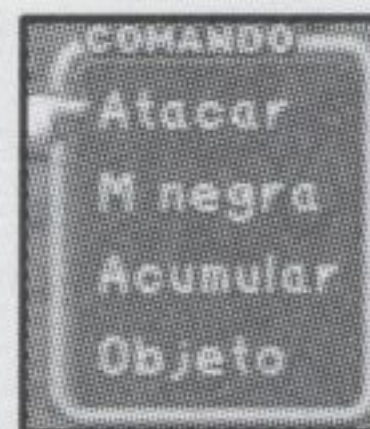


Normal > Trance

El comando Artimaña se convierte en Ultra.

En trance, Yitán puede lanzar ataques especiales.

Trance de Vivi



Normal > Trance

El comando M negra se convierte en M neg x2.

En trance, Vivi puede lanzar dos hechizos consecutivos.

CUÁNDO SE AGOTA EL PODER DE TRANCE

El poder de trance disminuye cada vez que el personaje en trance entra en acción. El trance termina cuando el medidor queda vacío, lo que también sucede cuando:

- 1) El personaje cae en el estado Zombi.
- 2) La batalla termina con el personaje en trance.

PARÁMETROS DE LOS PERSONAJES

Cuando los personajes suben de nivel, aumentan sus parámetros. Estos valores también dependen de los objetos con que se equipa el personaje.

Rapidez: Determina la velocidad con que se llena el medidor BTC (cuanto mayor sea este valor, más pronto podrá entrar en acción el personaje).

Fuerza: Afecta a la severidad de los ataques físicos.

Magia: Determina el daño infligido por los ataques mágicos y de invocación.

Espíritu: Afecta a la capacidad de ataque y defensa del personaje. Un valor alto se traduce en una mayor habilidad para robar, contraatacar e infligir daño letal. También determina la duración de los estados alterados y la rapidez con que se llena el medidor de trance.

Ataque F: Determina la cantidad de daño que el personaje puede causar con un ataque físico.

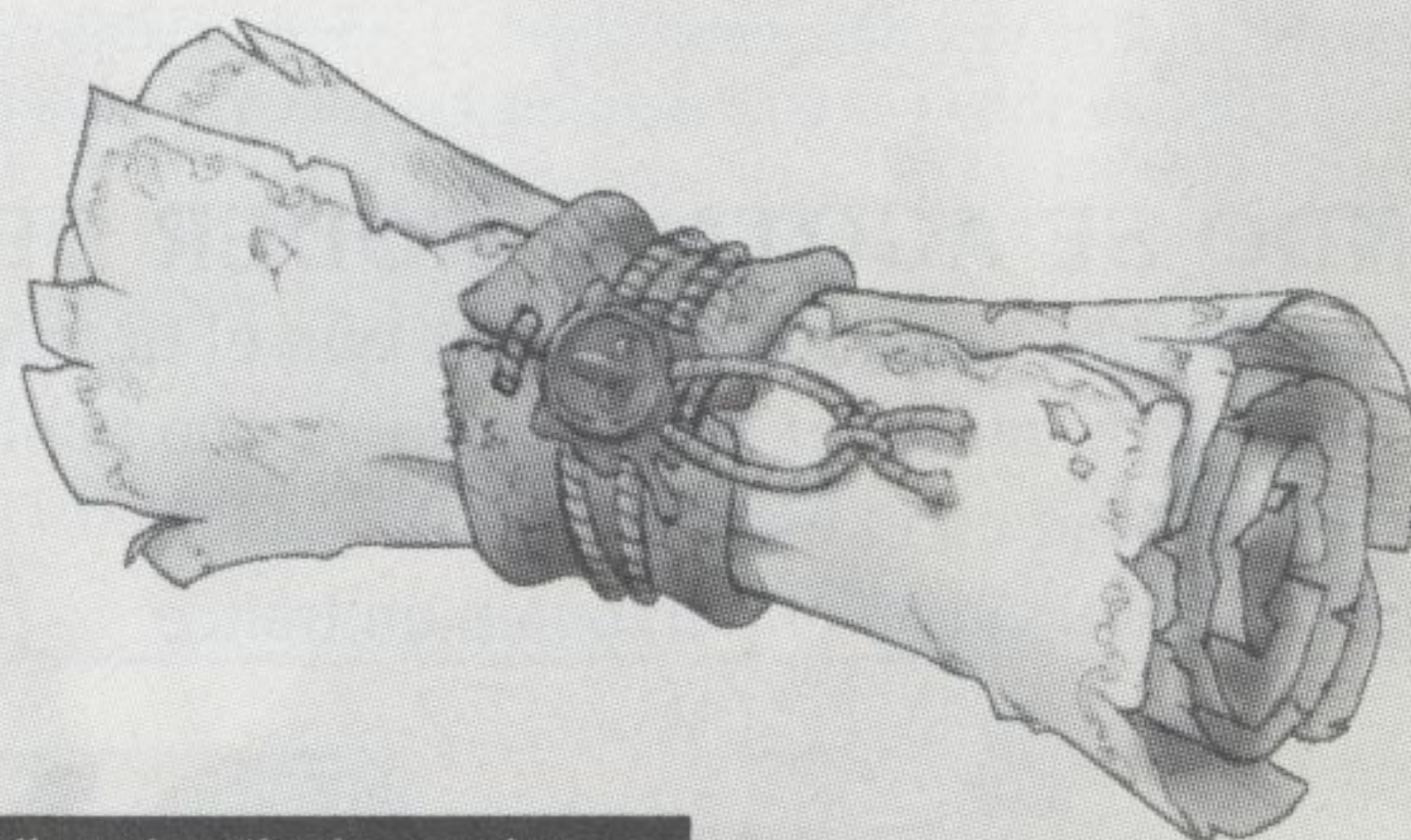
Defensa F: Reduce el daño que causan al personaje los ataques físicos.

Evasión F: Determina la habilidad del personaje para esquivar ataques físicos.

Defensa M: Reduce el daño que causan al personaje los ataques mágicos.

Evasión M: Determina la capacidad del personaje para esquivar ataques mágicos.

Elegir		Auto		Quitar		Equipo	
INFO				ARMAS		CANT.	
	Vivi			 Vara de fuego		1	
	HP	99		 Bastón de hielo		1	
	VE	3703/3703		 Bastón de rayo		1	
	PM	340/340		 Bastón de roble		1	
Rapidez:		26	→ 26	 Palo octogonal		1	
Fuerza:		43	→ 43				
Magia:		54	→ 54				
Espíritu:		35	→ 35				
BASTILLOS							
				 Palo octogonal			
				 CPro++			
				 CHielo++			
				 CElectro++			



DATO ÚTIL: Los parámetros también afectan a otros aspectos de la batalla... descúbrellos en el juego.

FINAL FANTASY IX

La aventura continúa en
www.square-europe.com/ff9



SQUARE EUROPE
www.square-europe.com

Developed by
TheWebShed
www.webshed.co.uk

A veces los personajes caen en estados alterados a causa de un hechizo, un objeto o un ataque. Algunos de estos estados son beneficiosos y otros dañinos. Antes de utilizar objetos o hechizos que anulan o producen estados alterados, podrás comprobar el estado actual de los personajes en la ventana de estados. Muchos estados duran solo un corto período, otros hasta el fin de la batalla, y algunos siguen afectando al personaje después del combate. Aprende qué estados alterados son dañinos, y cura a tus personajes con los hechizos u objetos adecuados.



CUIDADO CON ESTOS ESTADOS

- 1) Estados capaces de aniquilar al grupo de combate: Fuera de combate (K. O.), Paro, Piedra y Veneno+. Si todos los aliados caen en uno de estos estados, termina la partida.
- 2) Estados que detienen el desarrollo: Fuera de combate (K. O.), Piedra, Virus y Zombi. En estos estados el personaje no recibe EXP ni PH, y se detiene su desarrollo.

ESTADOS ALTERADOS FAVORABLES

Nombre	Icono	Efecto	Método de anulación
AutoLázaros		Vuelve a la lucha tras quedar K. O.	Antimagia, recuperarse de un K. O.
Revitalia		Recupera VIT gradualmente.	Antimagia, paso del tiempo.
Prisa		El medidor de batalla se llena más rápido.	Antimagia, paso del tiempo.
Levitación		Flota en el aire y evade ataques de Tierra.	Antimagia, paso del tiempo.
Escudo		Resiste mejor la magia.	Antimagia, paso del tiempo.
Coraza		Resiste mejor los ataques físicos.	Antimagia, paso del tiempo.
Invisible		Evade los ataques físicos	Antimagia, ataque mágico, paso del tiempo.
Espejo		Refleja los hechizos, aunque no todos.	Antimagia, paso del tiempo.

DATO ÚTIL: Si derrotas al enemigo poniéndolo en estado Piedra o Paro no ganarás EXP, guiles ni objetos; solo PH.

ESTADOS DESFAVORABLES

Nombre	Icono	Efecto	Método de anulación
Confusión		Pierde el control y ataca indiscriminadamente a enemigos y aliados.	Esna, ataque físico.
Locura		Aumenta su fuerza, pero pierde el control y ataca continuamente al enemigo.	Verdura gysal.
Paro		Queda inmovilizado y no se le puede controlar.	Antimagia, Panacea.
Veneno		Pierde VIT gradualmente.	CuraVeneno, Esna, Antídoto, Panacea, paso del tiempo.
Sueño		Cae dormido y no se le puede controlar.	Esna, ataque físico, paso del tiempo.
Freno		El medidor BTC tarda más en llenarse.	Antimagia, paso del tiempo.
Ardor		Queda K. O. al entrar en acción.	Esna, paso del tiempo.
Hielo		Queda congelado y no se le puede controlar. Cualquier ataque físico le deja K. O.	Esna, paso del tiempo.
Mínimo		Se encoge y pierde poder de ataque y defensa.	Minimalia, Esna, Panacea.
Condena	—	Queda K. O. cuando la cuenta atrás llega a cero.	Fin de la batalla.
Piedra	—	Queda petrificado cuando la cuenta atrás llega a cero.	CuraPiedra, Esna, Panacea, Aguja de oro, fin de la batalla.
Piedra		Queda petrificado y no se le puede controlar.	CuraPiedra, Aguja de oro.
Veneno+		Queda inmóvil, no se le puede controlar y pierde VIT y PM poco a poco.	CuraVeneno, Antídoto, Panacea.
Virus		Deja de recibir EXP y PH tras las batallas.	Vacuna.
Mudez		Pierde la capacidad de utilizar la magia.	Esna, Hierba de eco, Panacea.
Ceguera		Pierde precisión en los ataques físicos.	Esna, Colirio, Panacea.
Molestia		Todos los aliados reciben la mitad del daño físico sufrido por el guerrero.	AntiMolestia.
Zombi		Los objetos y hechizos de cura le causan el efecto contrario.	Amuleto.
K. O.	—	No puede participar en la batalla.	Lázaro, Lázaro+, Cola de fénix, Ala de fénix.

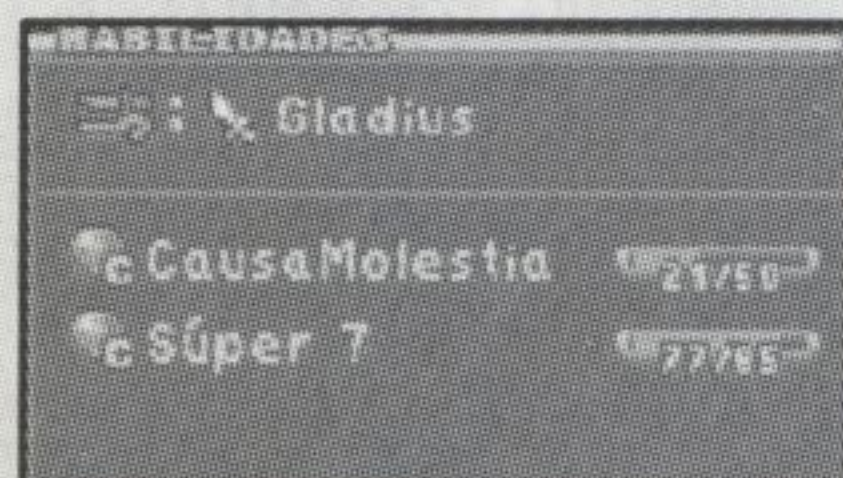
*Al entrar en trance se anulan todos los estados alterados desfavorables, excepto Piedra, Zombi y Virus.

DATO ÚTIL: No es posible recuperar los objetos que te han robado. Derrota a los enemigos ladrones antes de que puedan robarte.

Saber utilizar las habilidades es esencial para ganar batallas.

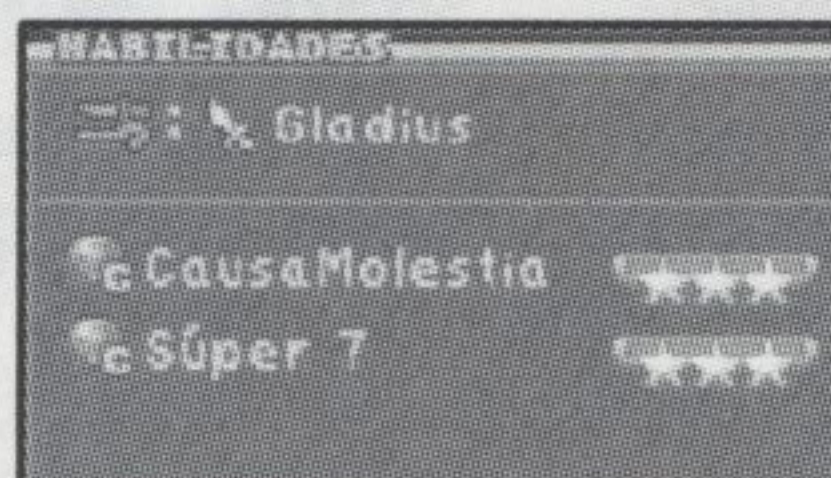
CÓMO USARLAS

Ciertos objetos despiertan las habilidades potenciales de los personajes. Al principio, para poder utilizar una habilidad, el personaje debe tener puesto el objeto correspondiente. Después aprende la habilidad, y ya no necesita el objeto. De modo que puedes equipar a tus personajes según las habilidades que quieres que aprendan, o bien elegir los objetos que contengan las habilidades más útiles en cada situación.



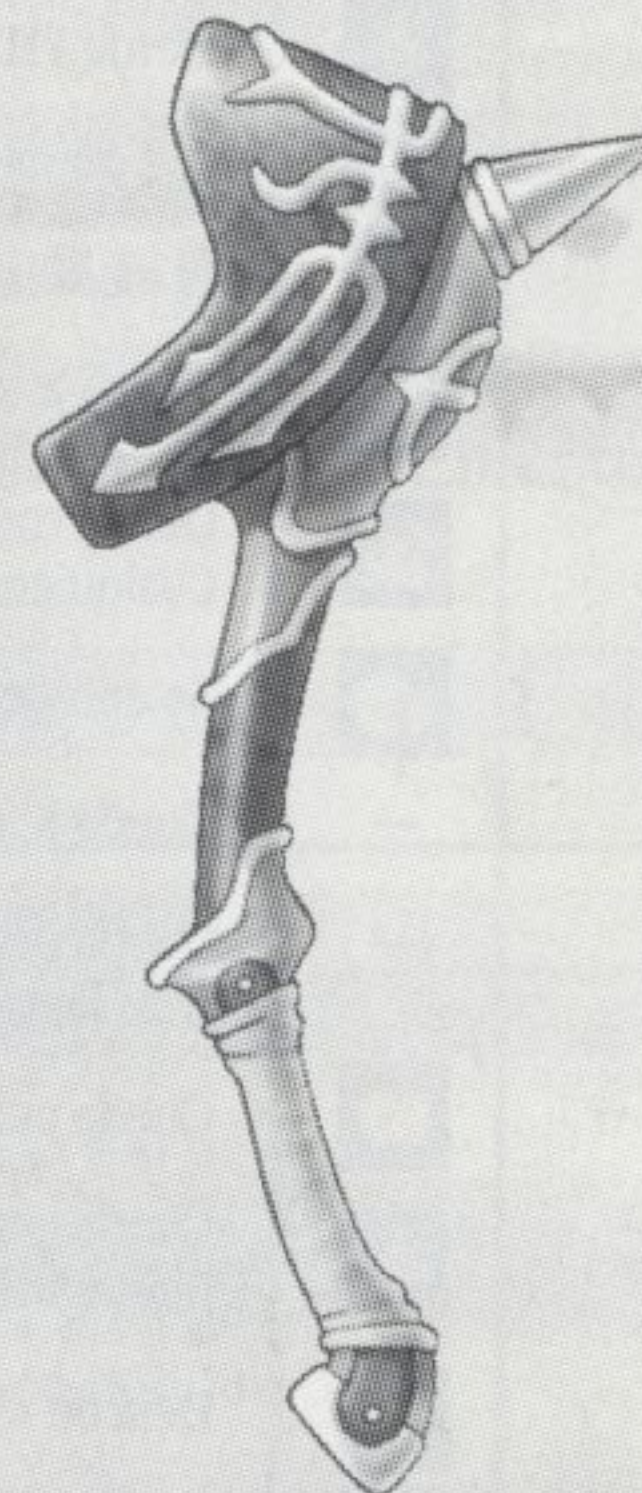
Con un objeto puesto...

Es posible utilizar las habilidades que contiene. Al quitarse el objeto, el personaje pierde las habilidades.



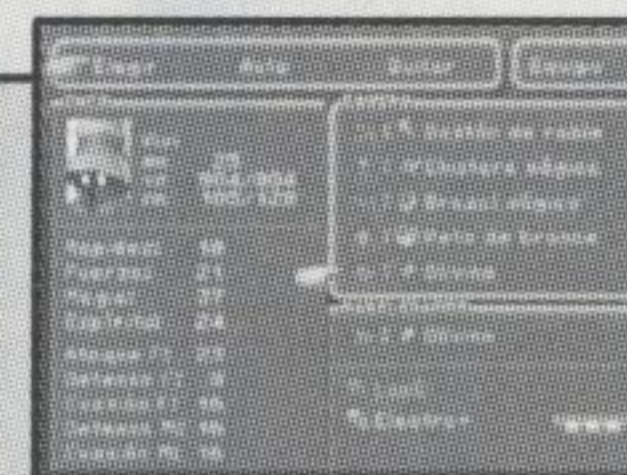
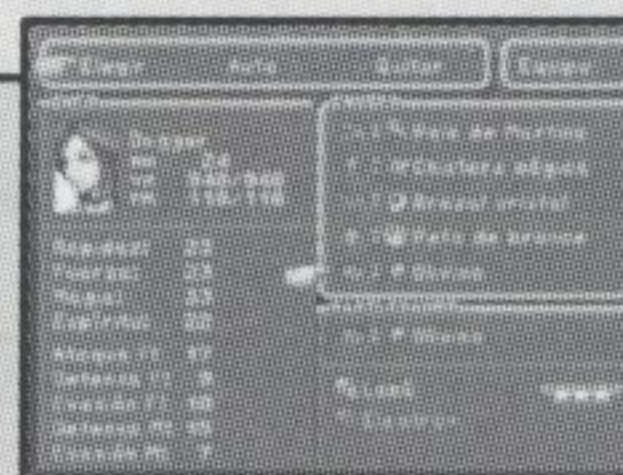
Cuando ha aprendido una habilidad...

El personaje puede utilizarla aunque no tenga puesto el objeto correspondiente.



Depende del personaje : #1

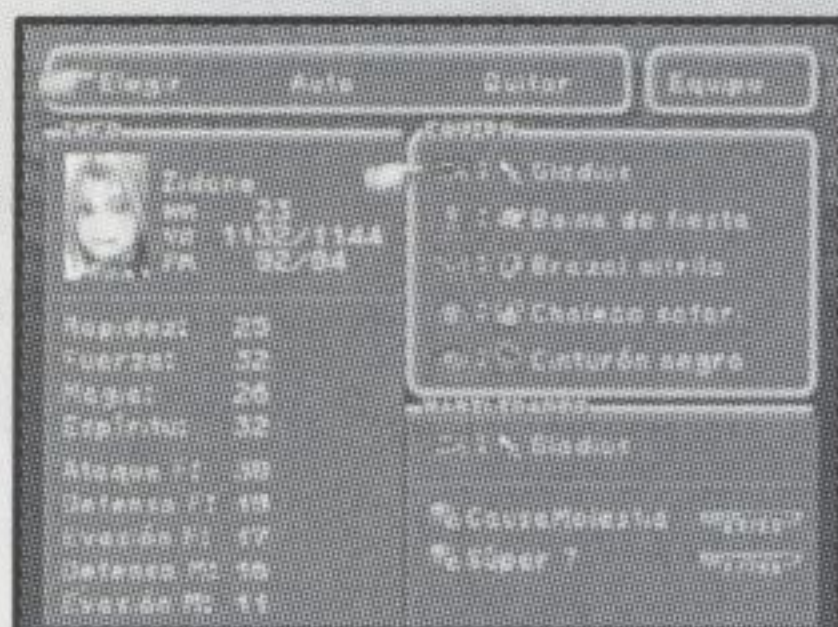
Un mismo objeto puede otorgar habilidades diferentes a distintos personajes. Los personajes solo pueden extraer habilidades compatibles con su capacidad potencial.



DATO ÚTIL: Repitiendo el comando Robar es posible obtener hasta cuatro objetos diferentes del mismo enemigo.

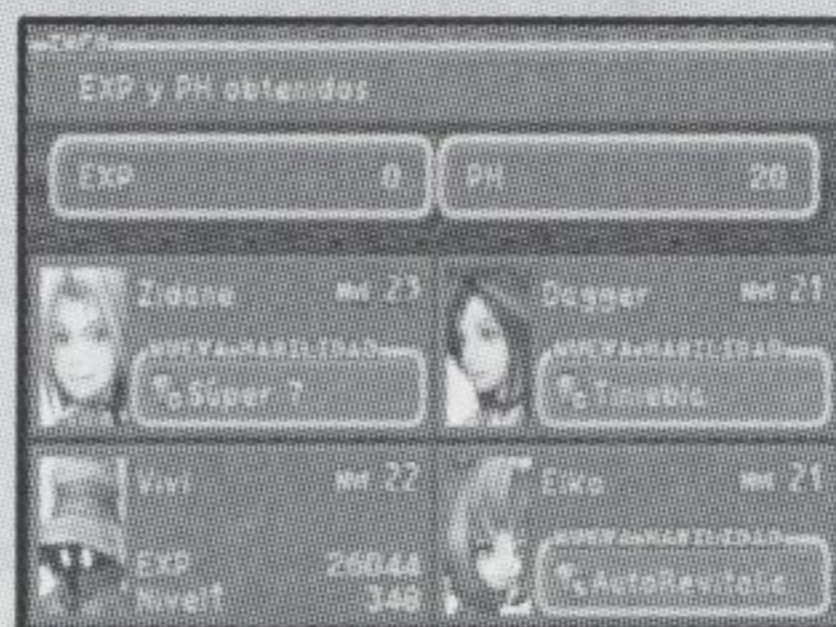
CÓMO APRENDERLAS

Para aprender una habilidad, el personaje debe obtener una cierta cantidad de PH (puntos de habilidad). Al ganar una batalla, se suman puntos a las habilidades contenidas en los objetos que llevan puestos los personajes. Puedes verificar los PH en la pantalla de Habilidad (ver abajo), o pulsando el botón  en la pantalla de Condición.



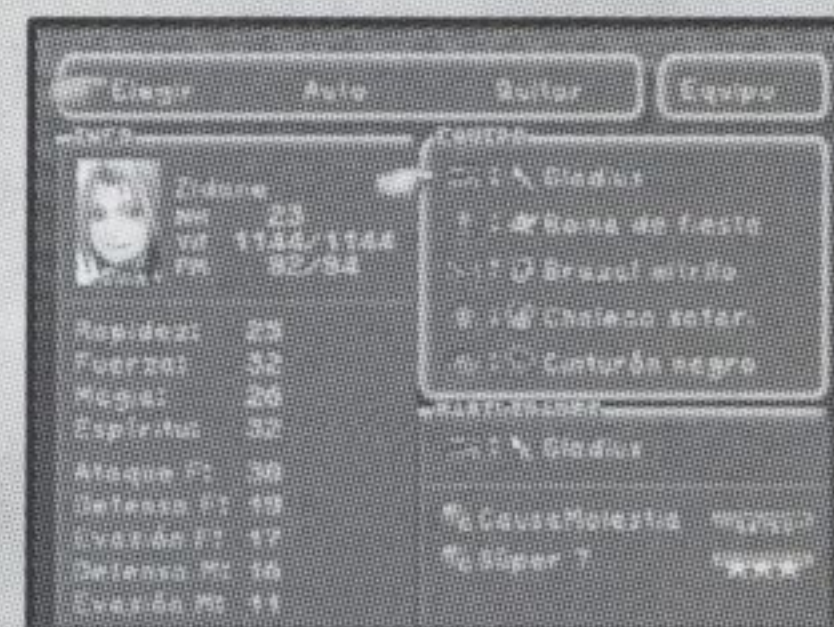
1. Elige un objeto.

En la pantalla de Equipo podrás comprobar los PH necesarios para aprender las habilidades que contiene.



2. Consigue PH en las batallas.

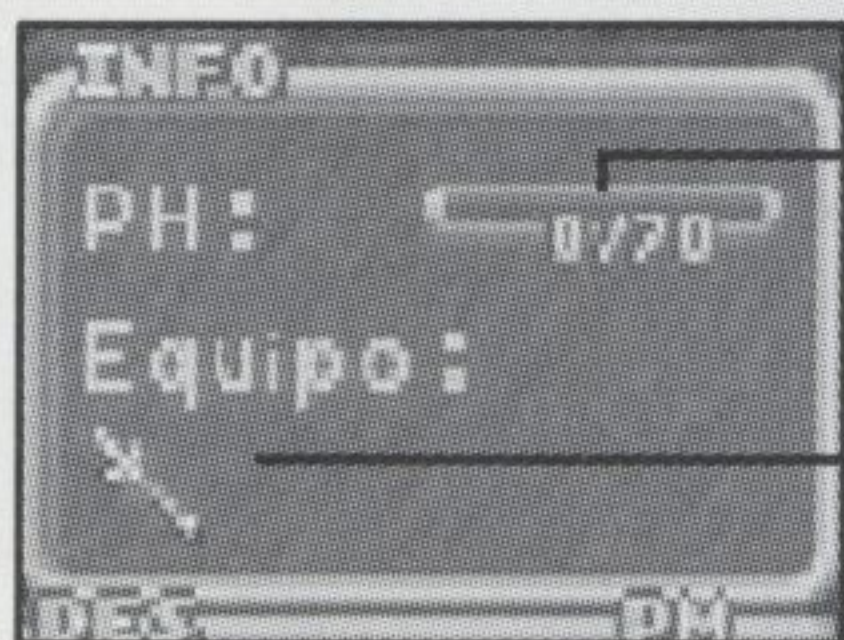
Los PH ganados se adjudican a todas las habilidades que se están aprendiendo.



3. Llena el medidor.

Cuando el medidor de la habilidad se vuelva rojo y aparezca el símbolo ★★, habrás aprendido la habilidad.

LA SECCIÓN INFO DE LA PANTALLA DE HABILIDAD

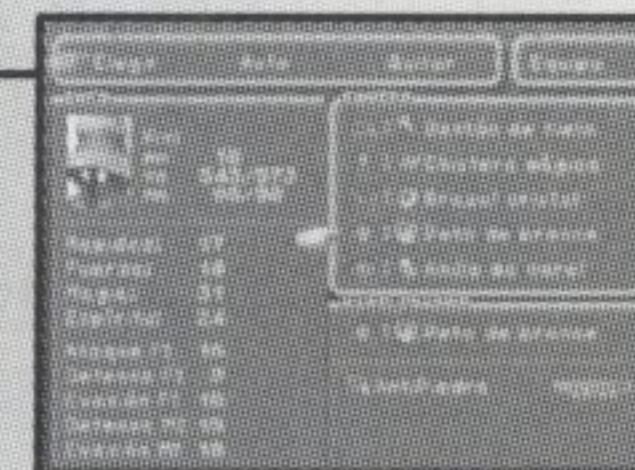
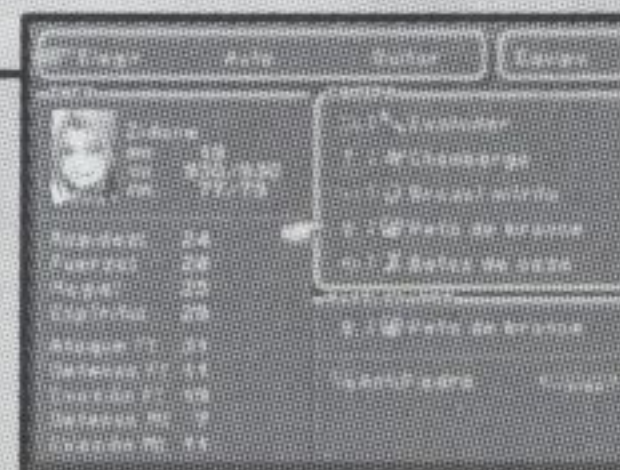


PH: Representa la cantidad actual de PH (a la izquierda) y la cantidad total necesaria para aprender la habilidad (a la derecha). Los PH obtenidos no se pierden aunque te quites el objeto, de modo que puedes seguir aprendiendo la habilidad más tarde.

Equipo: Aquí aparece el icono del objeto que contiene la habilidad a aprender. Cuando ya la has aprendido, esta sección queda en blanco.

Depende del personaje #2

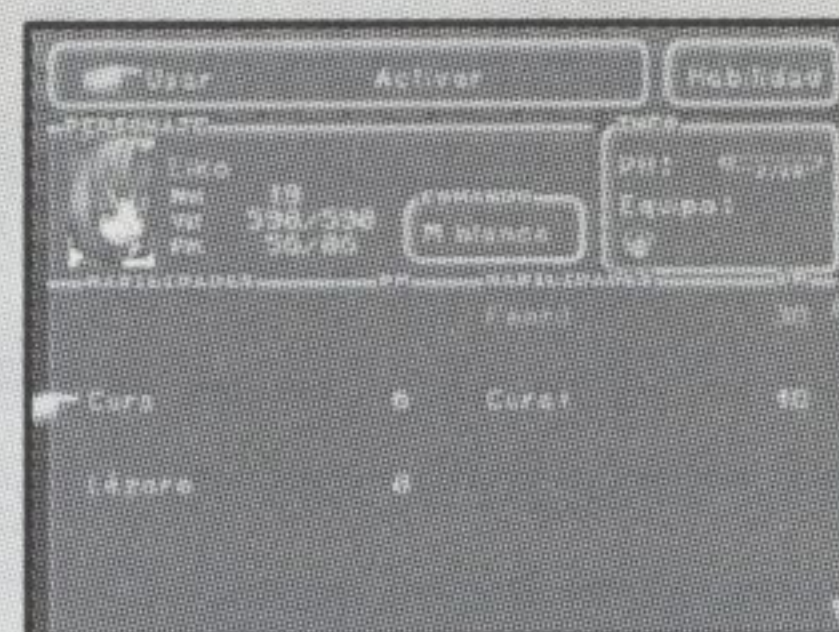
La cantidad de PH necesaria para aprender una habilidad difiere según el personaje. Es decir que algunos personajes tardan más tiempo que otros para aprender las mismas habilidades.



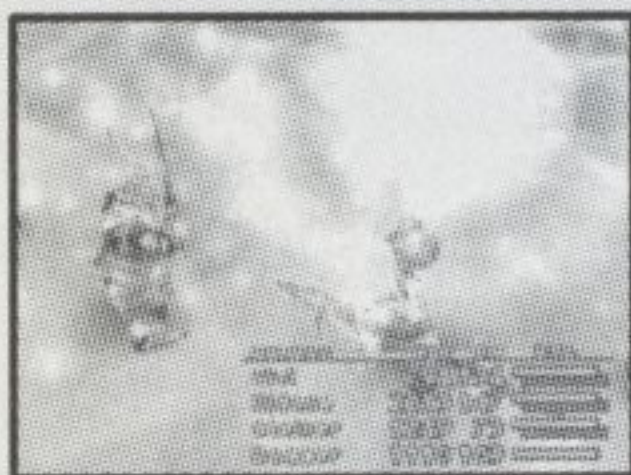
DATO ÚTIL: Cuando Yitán utiliza la habilidad Rayos X, aparece en primer lugar el objeto más difícil de robar, y en último lugar el que puede robarse más fácilmente.

HABILIDADES DE COMANDO

Ciertas habilidades se utilizan de forma directa, introduciendo comandos. Las habilidades de comando, salvo excepciones, consumen PM al usarlas. Cada personaje dispone de habilidades diferentes en estado de trance. Las habilidades de comando pueden ser identificadas en la pantalla de Condición por un icono de una gema roja que lleva la letra C. Abajo encontrarás algunos ejemplos de habilidades de comando.



Ejemplos de habilidades de comando



Yitán (comando: Artimaña)

Yitán utiliza técnicas especiales de bandido, muchas de las cuales ayudan al grupo en la batalla. En general, requieren menos PM que las de otros personajes.

Pirarse: Hace un intento de escape con altas probabilidades de éxito.



Vivi (comando: M negra)

Vivi utiliza la magia de los magos negros para causar daño o provocar estados alterados.

Piro: Causa daño de elemento Fuego.



Steiner (comando: Esgrima)

Steiner utiliza su sable para aplicar técnicas especiales de caballero. Muchas de estas habilidades reducen la capacidad de ataque o defensa del enemigo.

Diferencial: Causa un daño igual a la diferencia entre la VIT máxima y la actual del atacante.

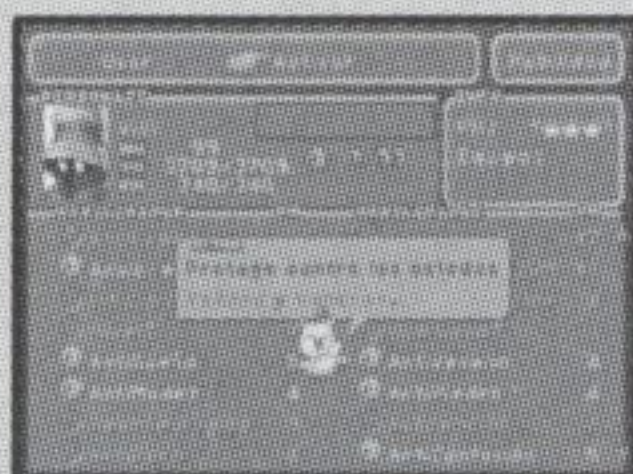
DATO ÚTIL: El comando Acumular de Vivi aumenta su poder mágico hasta el fin de la batalla, aunque quede fuera de combate.

HABILIDADES DE APOYO

Se denomina habilidades de apoyo a aquellas que, una vez activadas, ayudan al personaje en la batalla sin necesidad de introducir comandos. Para activarlas se utilizan las piedras mágicas que cada personaje tiene en su poder. Cuanto más poderosa es una habilidad, más piedras mágicas se necesitan para activarla. Las habilidades de apoyo pueden ser identificadas en la pantalla de Condición por un icono de una gema verde que lleva la letra S. Trata de distribuir las piedras de la manera más eficiente en cada situación.

AntiConfusión

Principales funciones de las habilidades de apoyo:



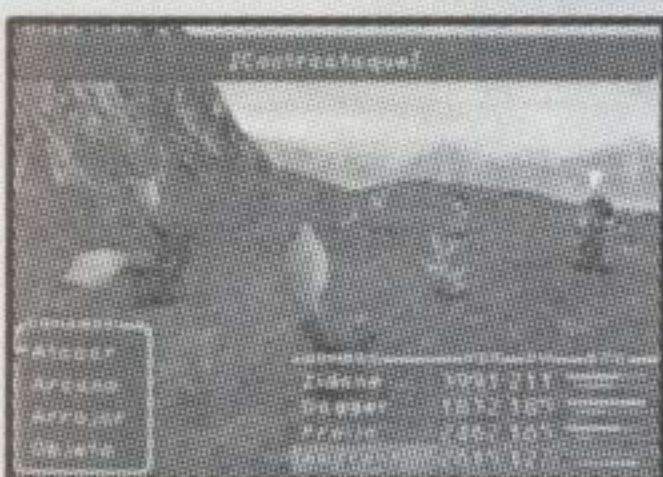
Evitar estados alterados
Algunas habilidades de apoyo protegen contra ciertos estados alterados, como Veneno y Sueño.



Aumentar el daño
Otras habilidades aumentan el daño que se puede causar a ciertos tipos de enemigos.

ACERCA DE LAS PIEDRAS MÁGICAS

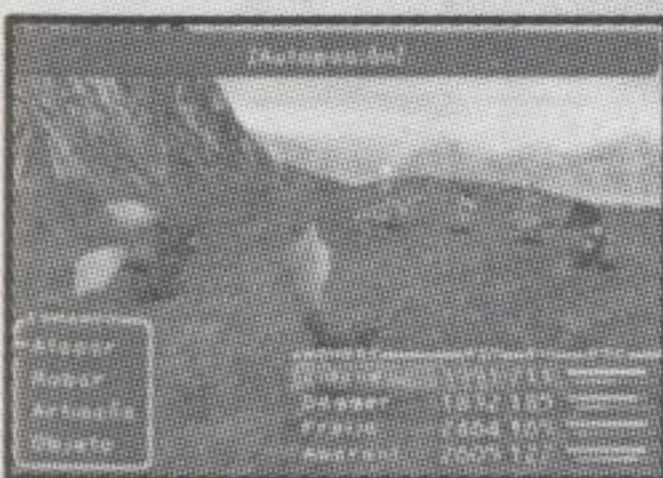
Igual que en el caso de los PM, el número máximo de piedras mágicas aumenta a medida que el personaje sube de nivel. También puedes aumentar el número de piedras disponibles desactivando habilidades de apoyo que no necesites.



EJEMPLOS DE COMBINACIÓN DE HABILIDADES DE APOYO

Protección + Contraataque + Ojo por ojo = Mayor número de ataques

Con la habilidad **Contraataque**, el personaje tiene la posibilidad de atacar inmediatamente al recibir un ataque físico. **Protección** le hace recibir ataques en vez de sus aliados, lo que a su vez puede causar un **Contraataque**. **Ojo por ojo** aumenta la probabilidad de que se efectúe el **Contraataque**.



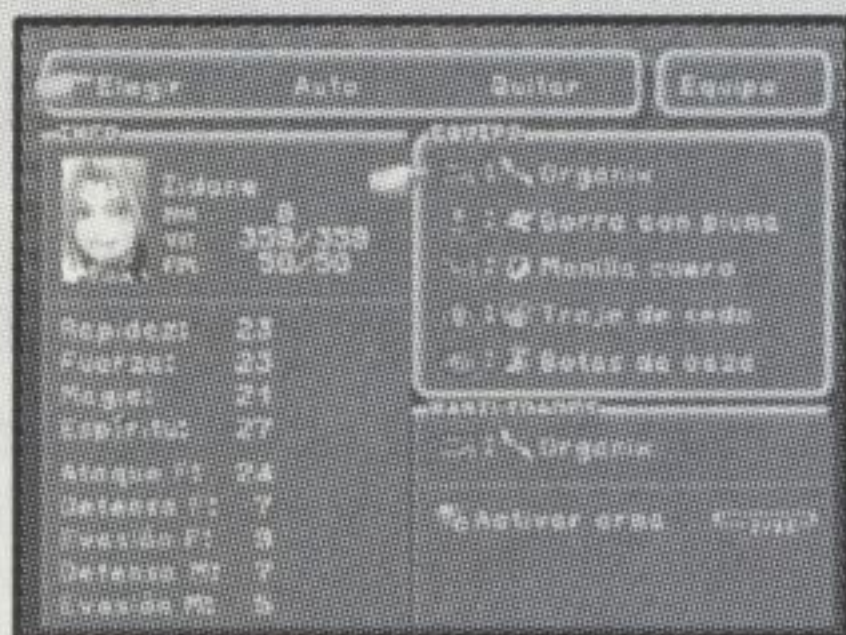
Autopoción + Diploma médico = Seguridad en la batalla

Con **Autopoción**, el personaje toma pociones automáticamente cuando le dañan. **Diploma médico** duplica el efecto de los brebajes. Estas habilidades, combinadas, reducen la probabilidad de que la VIT del guerrero llegue a cero.

DATO ÚTIL: Cuando estés a bordo de un barco volador, amplía el mapa, selecciona un punto y pulsa el botón . El barco te llevará automáticamente a destino.

USA LAS HABILIDADES SEGÚN TU ESTILO

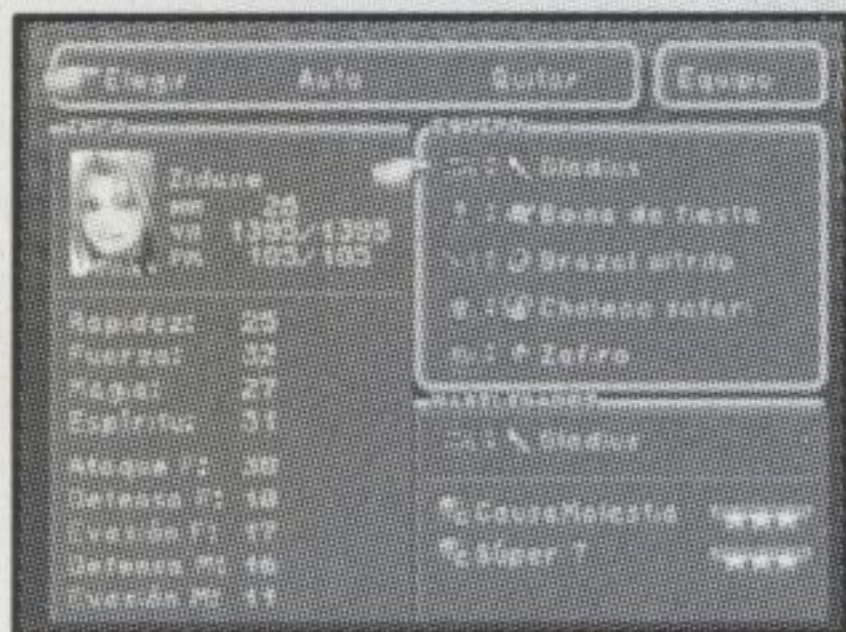
Para utilizar habilidades temporalmente, basta con equiparse con los objetos que las contienen. Sin embargo, si quieres usarlas con libertad y sin preocuparte por los objetos que llevas puestos, tendrás que aprenderlas. El manejo de las habilidades es uno de los aspectos más atractivos de **FINAL FANTASY® IX**. A continuación te damos algunas sugerencias para que crees tu propio estilo de juego.



Método circunstancial (rápido)

Consiste en equiparse con los objetos que contengan las habilidades adecuadas en cada situación. No hace falta luchar muchas batallas, porque no es necesario ganar PH, pero hay que llevar encima una gran variedad de objetos para tener las habilidades a mano en el momento oportuno.

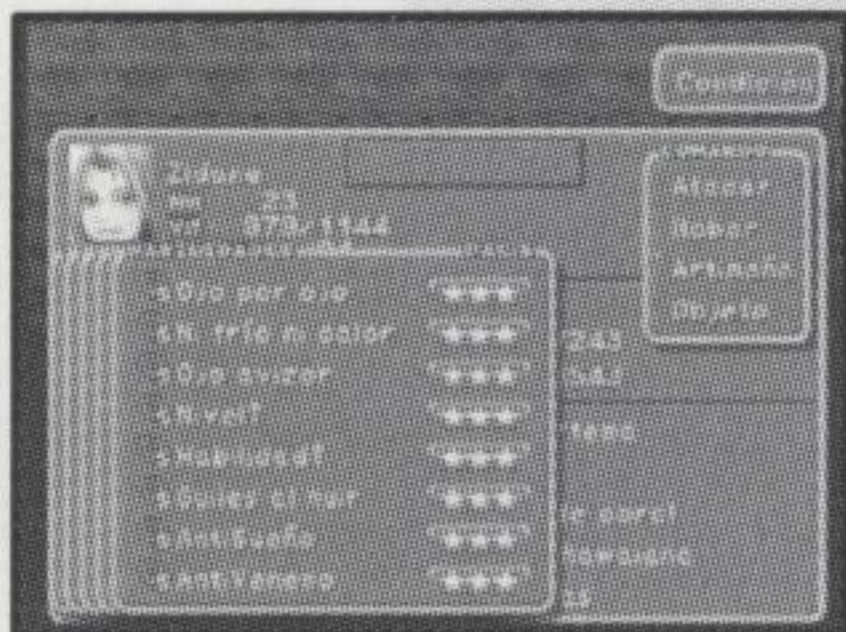
CONSEJO: Cambia tu equipo teniendo en cuenta los puntos fuertes y débiles de cada enemigo.



Método laborioso (exhaustivo)

Consiste en aprender las habilidades contenidas en todos los objetos que se obtienen. Hay que luchar un gran número de batallas para conseguir los PH necesarios, pero cuantas más habilidades hayas aprendido más fácil te resultará avanzar hacia el final del juego.

CONSEJO: Elige cuidadosamente las habilidades que vas a aprender.



Método laborioso (exhaustivo)

Consiste en aprender las habilidades contenidas en todos los objetos que se obtienen. Hay que luchar un gran número de batallas para conseguir los PH necesarios, pero cuantas más habilidades hayas aprendido más fácil te resultará avanzar hacia el final del juego.

CONSEJO: Ármate de paciencia y lucha tantas batallas como puedas.



DATO ÚTIL: Pon tu grupo de combate en estado Espejo y lanza un hechizo de ataque que afecte a todos los aliados. La magia se reflejará y dañará al enemigo más de lo normal.

CONSEJOS SOBRE EL USO DE LAS HABILIDADES

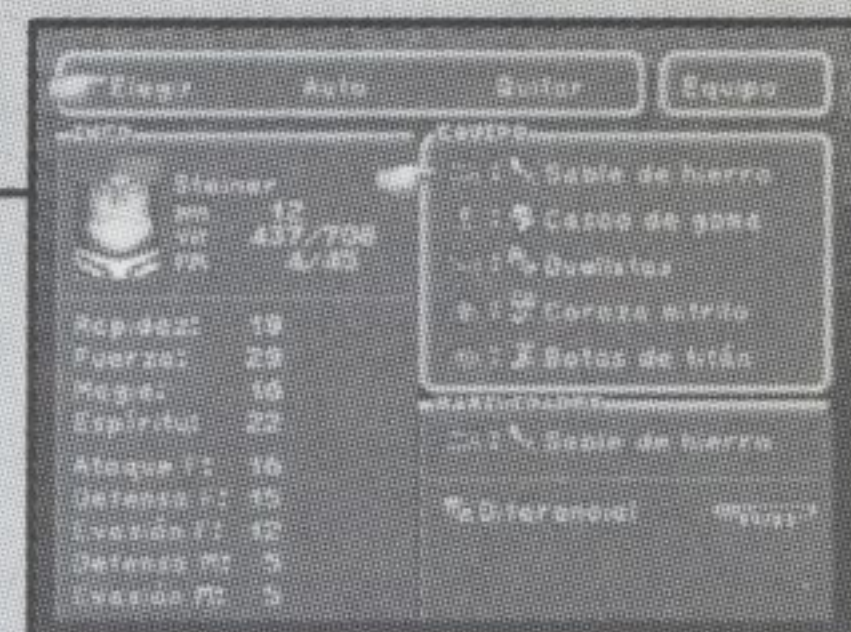
Consejo 1: Utiliza la habilidad Libra

Usa **Libra** para averiguar las debilidades del enemigo. Tu ataque será más eficaz si utilizas habilidades que afectan a los puntos vulnerables del rival. Si no has aprendido una habilidad adecuada, equípate con un objeto que la contenga.



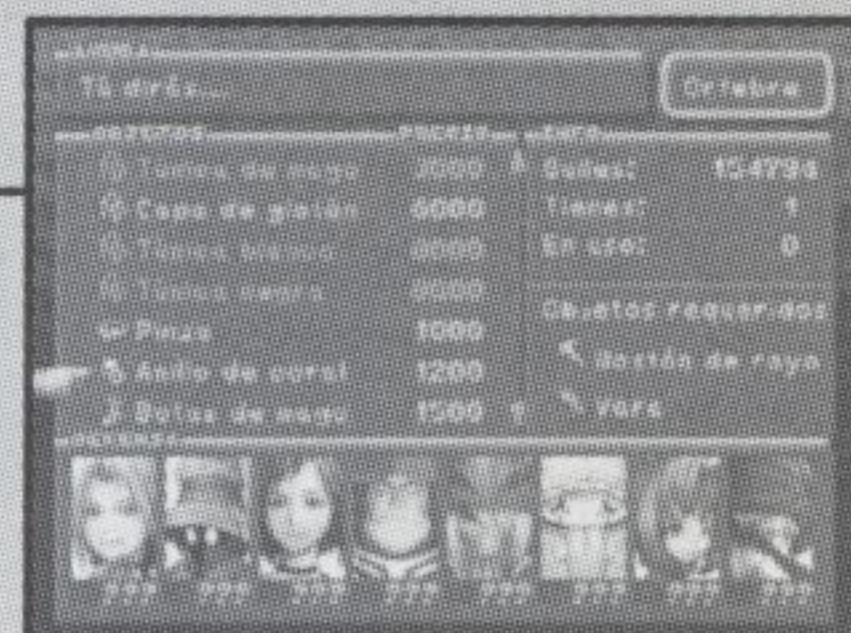
Consejo 2: Combina eficientemente los objetos

Por ejemplo, si te equipas con un arma y un accesorio que contienen la misma habilidad, se duplicará la cantidad de PH asignados a esa habilidad. Así tardarás menos tiempo en aprenderla. Por el contrario, si no tienes prisa en aprender una habilidad determinada, equípate con objetos que contengan habilidades diferentes. De esa manera podrás aumentar tu repertorio.



Consejo 3: Utiliza las tiendas y orfebrerías

Puedes conseguir objetos poderosos comprándolos en las tiendas o visitando al orfebre para que te los fabrique a partir de objetos que tengas en tu poder. Antes de vender objetos o entregárselos al orfebre, comprueba si contienen habilidades que aún no has aprendido. También debes tener en cuenta los PH acumulados en los objetos que tienes puestos antes de cambiar tu equipo.



Acerca de las orfebrerías

Para hacer un pedido al orfebre, debes tener suficientes guiles y dos objetos que sirvan como materia prima. Estos objetos desaparecerán de tu inventario, de modo que piénsalo bien antes de tomar una decisión.

El Tetra Master es un juego de cartas muy popular por todo el mundo de **FINAL FANTASY® IX**.

Acércate a un personaje y pulsa el botón  para desafiarle a una partida de cartas.

Nota: No todos los personajes juegan a cartas.

REGLAS BÁSICAS

Tu rival y tú vais poniendo por turno 5 cartas en una cuadrícula 4x4. Como se muestra más abajo, puedes dar la vuelta a las cartas del rival y hacer que pasen a ser tuyas según el lugar en que pongas tus cartas. El jugador que termine con más cartas de su color en la cuadrícula ganará la partida.

Atención: En los ejemplos siguientes, las cartas de color azul (representadas en gris claro) son las tuyas y las rojas (representadas en gris oscuro) son las del rival. El icono de la mano señala cuál es la carta que acaba de ser depositada en la cuadrícula.

Jugada básica:



Cuando pones una carta con un triángulo apuntando a una carta del rival, esta se da la vuelta y pasa a tu color.

Batalla de cartas:



Si un triángulo de tu carta apunta a un triángulo de la carta del rival, se produce una batalla de cartas. En la misma se adjudica a cada carta un número al azar entre cero y su número inicial, y la carta con el número final más alto es la ganadora.

Combi:



Si ganas una batalla, todas las cartas a las que apunten los triángulos de la carta que acabas de ganar se darán también la vuelta.

Puntos de habilidad de las cartas

Cada carta tiene una serie de números y letras que representan su fuerza y afectan al resultado de las batallas. Generalmente, cuanto más alto el número, más fuerte es la carta. Intenta descubrir el efecto de los números y las letras en cada carta.

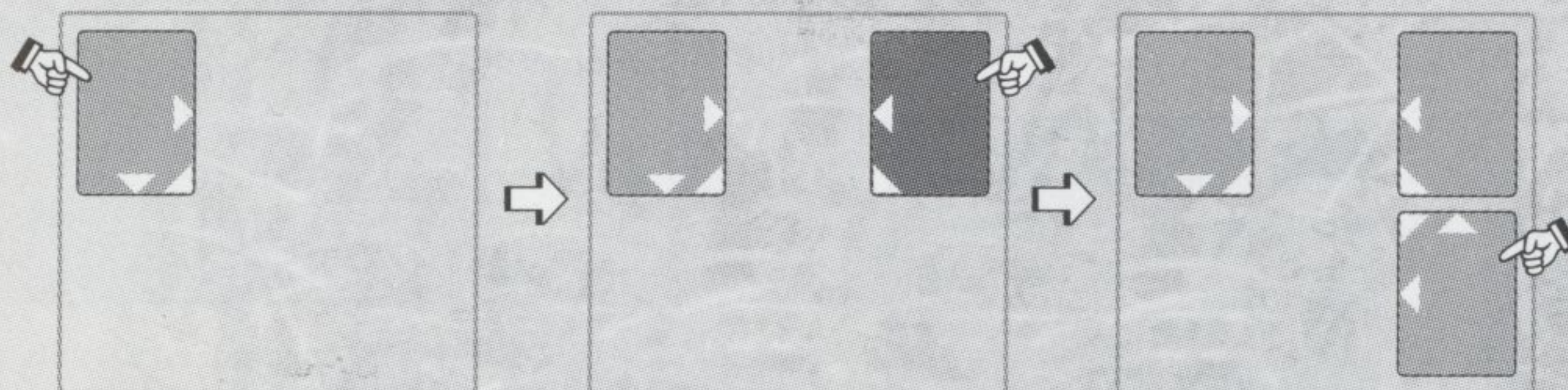


UTILIZA DIFERENTES ESTRATEGIAS

Hay muchas estrategias para ganar un juego de cartas. Las diferentes cuadrículas de juego, así como las diversas cartas en tu poder, requieren estrategias distintas. A continuación se describen dos tipos de estrategia.

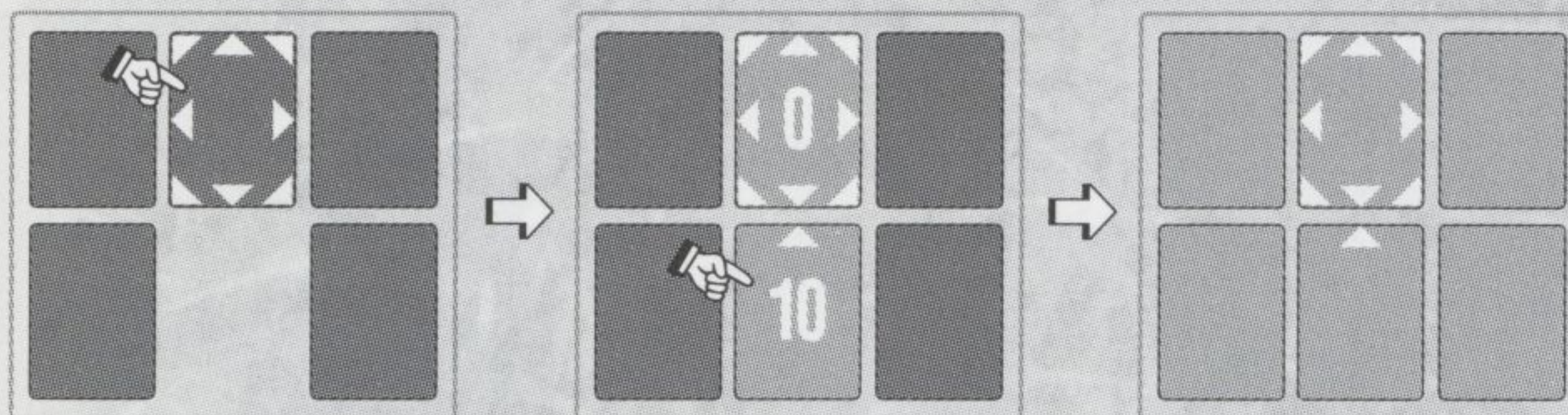
Protégete con triángulos

Pon los lados de las cartas que no tienen triángulos hacia los bordes y las esquinas de la cuadrícula de juego. Así, tus cartas no se darán la vuelta a menos que pierdan una batalla..



Intenta vencer con un solo contraataque

Aunque tu rival haya dado la vuelta a tus cartas, puedes recuperarlas haciendo que se den la vuelta de nuevo. También puedes dar la vuelta a muchas o incluso a todas las cartas del rival al final de la partida utilizando la técnica "Combi".



Al ganar obtendrás nuevas cartas

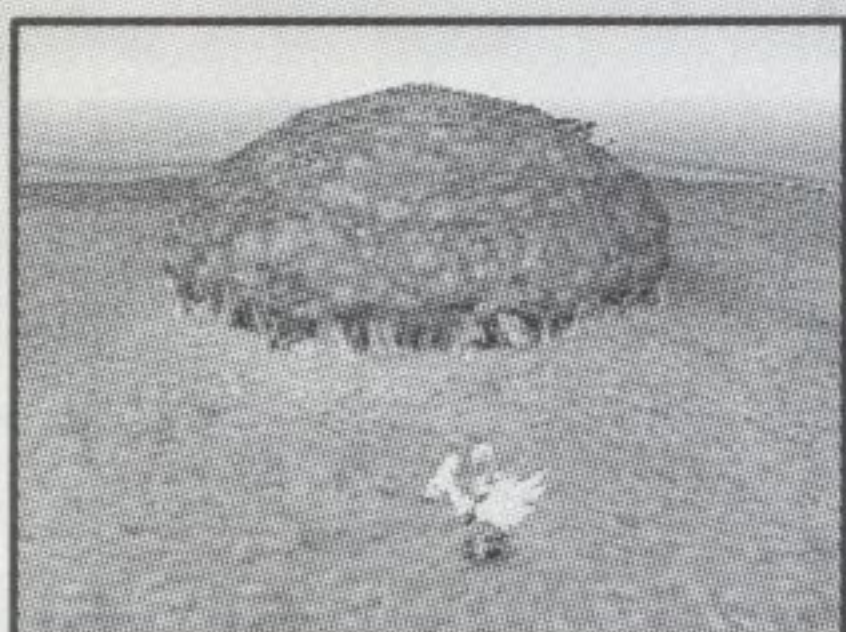
Al terminar la partida, el ganador recibe una de las cartas del rival que ha dado la vuelta. Pero si has dado la vuelta a todas sus cartas se considera que has logrado un Perfecto y recibes las cinco cartas del contrincante. Sin embargo, si el rival consigue un Perfecto, perderás tus cinco cartas.



Los chocobos son aves de gran tamaño en las que puedes montar para viajar por el campo. Mientras montes en un chocobo no te atacarán los monstruos. A medida que el chocobo adquiera nuevas habilidades, podrás utilizarlo para explorar lugares desconocidos.

¡A ESCARBAR, CHOCOBO!

Si te encuentras a un chocobo, no solo puedes utilizarlo como medio de transporte; también puedes jugar a ¡A escarbar, chocobo! al entrar en ciertos lugares con él. ¡A escarbar, chocobo! es un minijuego (se necesitan guiles para jugar) en el que puedes desenterrar tesoros ocultos. Si tienes suerte, descubrirás objetos valiosos.



Encuentra a un chocobo y monta en él hasta algún lugar determinado.

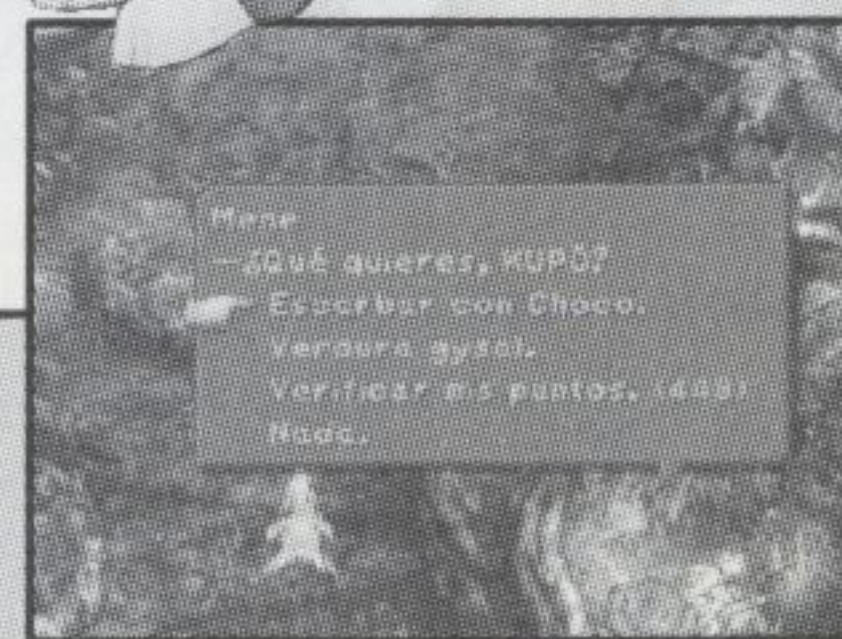


Busca objetos jugando a ¡A escarbar, chocobo!



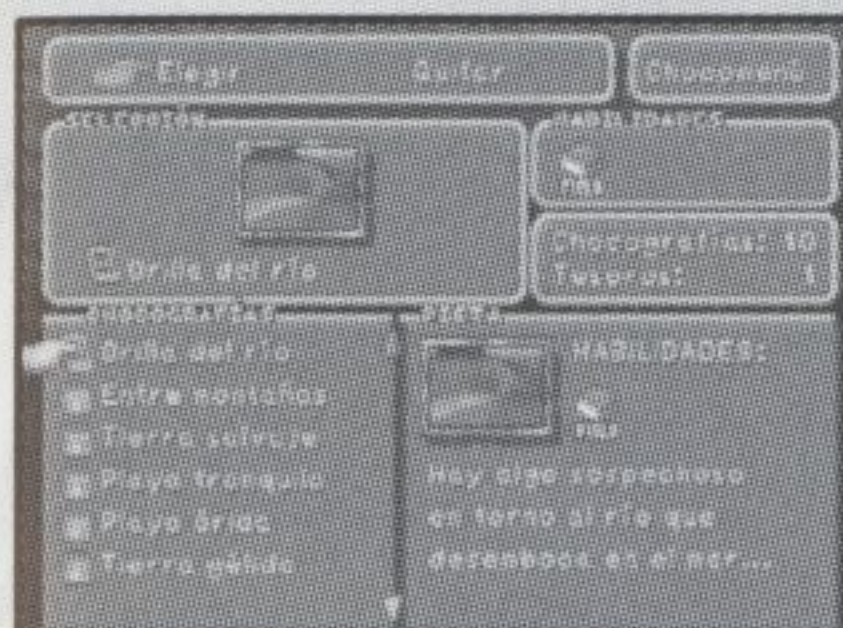
A medida que aumente el nivel de tu chocobo...

Cuando sube el choconivel de un chocobo, mejora su habilidad para cavar. Cuantos más agujeros cave, más se le endurecerá el pico. Sin embargo, hay otros métodos para aumentar el choconivel...

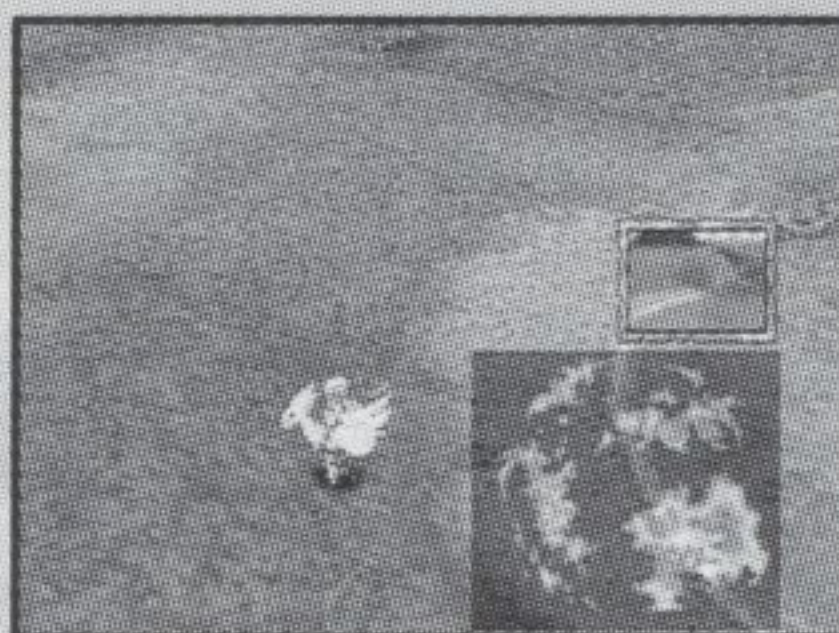


¡A ESCARBAR CHOCOBO! EN EL CAMPO

Cuando juegues a ¡A escarbar, chocobo! es posible que encuentres un objeto llamado chocografía. Una chocografía es un grabado que indica la ubicación de un tesoro. Busca el lugar indicado por la chocografía en el campo y tal vez encuentres un tesoro si el chocobo escarba en el área correcta. ¿Por qué no dejas un rato la historia principal y te vas a la búsqueda de tesoros?



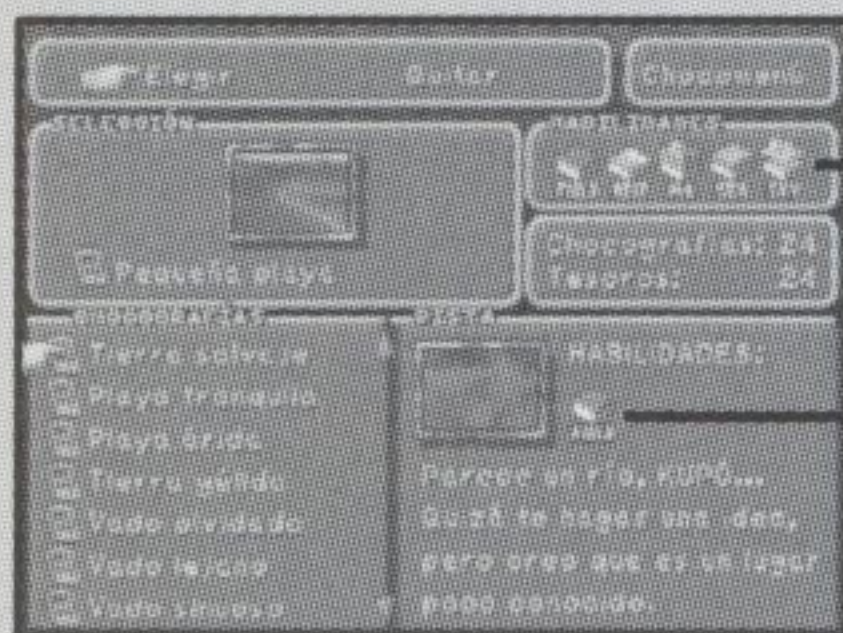
Selecciona una chocografía.



Busca el lugar en el campo.

¡Entrena tu chocobo buscando tesoros!

El chocobo se desarrolla a medida que encuentra tesoros. Un chocobo desarrollado puede llevarte a zonas que de otro modo serían inaccesibles, permitiéndote encontrar nuevos tesoros.



La pantalla de chocografías

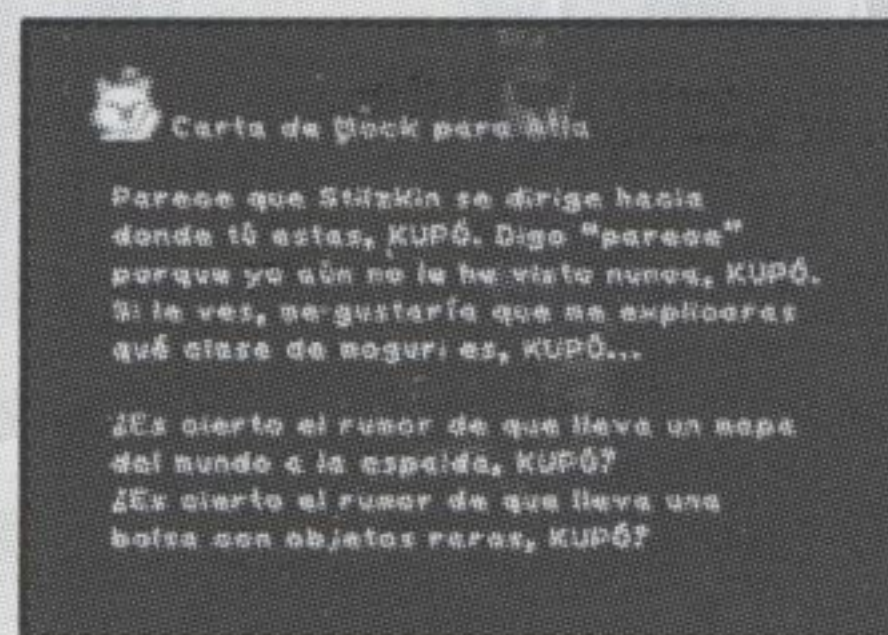
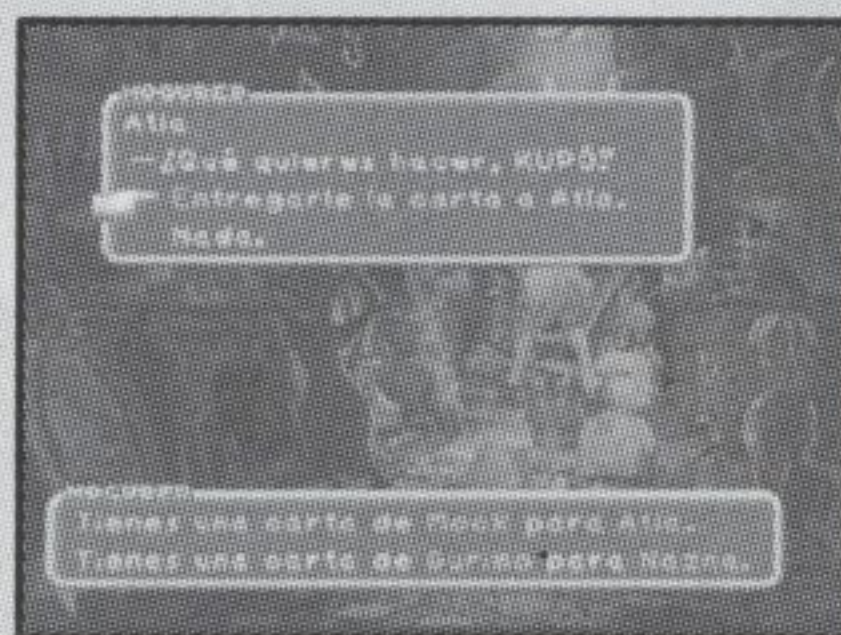
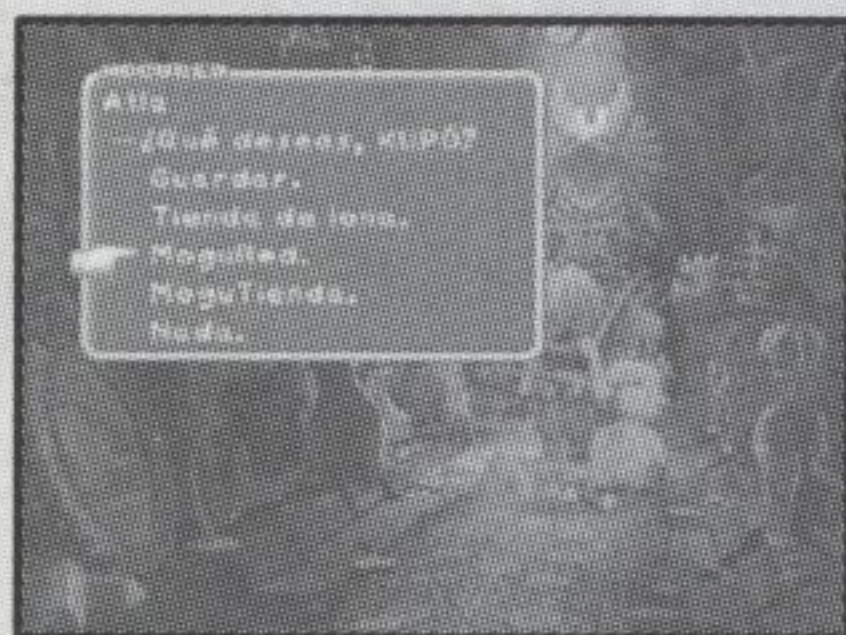
Habilidades que ya posee el chocobo.

Habilidades necesarias para encontrar el tesoro.

En **FINAL FANTASY® IX** podrás vivir aventuras que no están directamente relacionadas con la historia principal. Para finalizar el juego no es necesario embarcarse en ellas ni completarlas, pero puede que te proporcionen nuevos desafíos, o incluso recompensas especiales...

AYUDA A LOS MOGURIS A COMUNICARSE

Cuando selecciones MoguRed después de hablar con un moguri, es posible que te pida que despaches una carta o que te muestre alguna carta dirigida a Yitán. Para poder repartir las cartas correctamente, debes recordar los nombres de los moguris y dónde están. Una vez que has entregado una carta, puedes leerla. Debes tener en cuenta que algunos moguris cambian de ubicación a medida que la historia avanza.



BUSCA TESOROS ESPARCIDOS POR TODO EL MUNDO

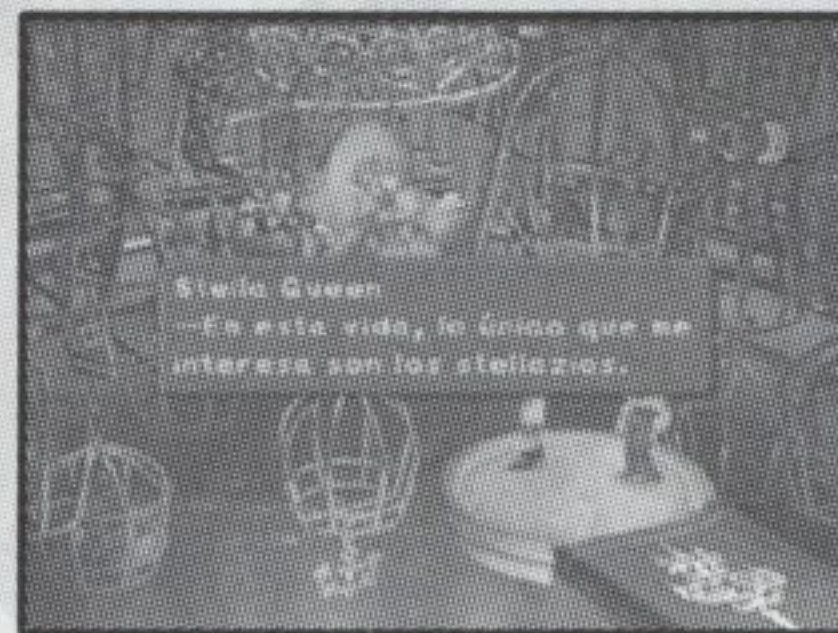
Durante tu viaje encontrarás a varios coleccionistas. ¿Por qué no te dedicas a buscar los objetos que estos coleccionistas desean? Quizá te den algo a cambio...

Stellazios

Una aristócrata colecciona las medallas stellazio. Hay más de diez medallas y cada una tiene grabado el nombre de una constelación.

Café

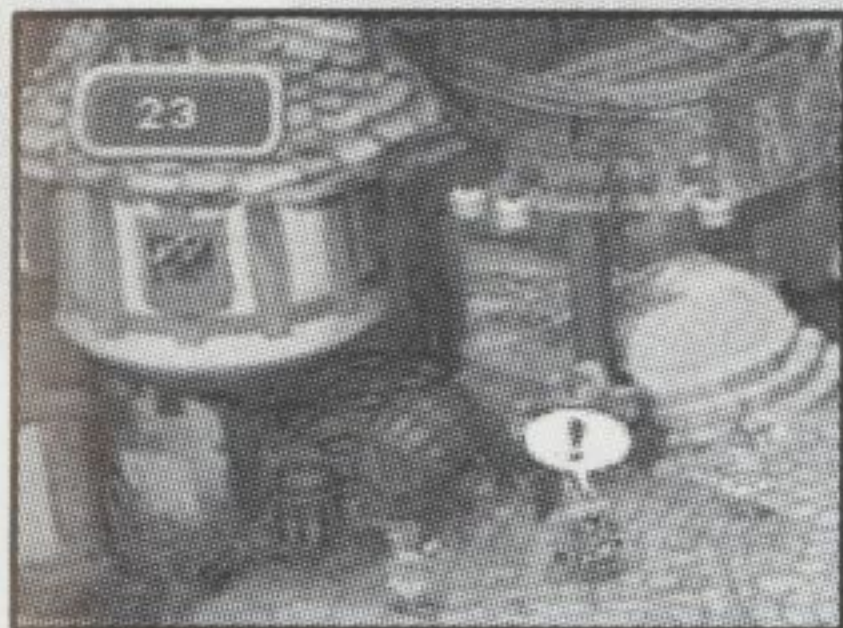
Un amante del café está buscando unos cafés legendarios...



Además de la historia principal, hay muchas otras maneras de disfrutar de **FINAL FANTASY® IX**.

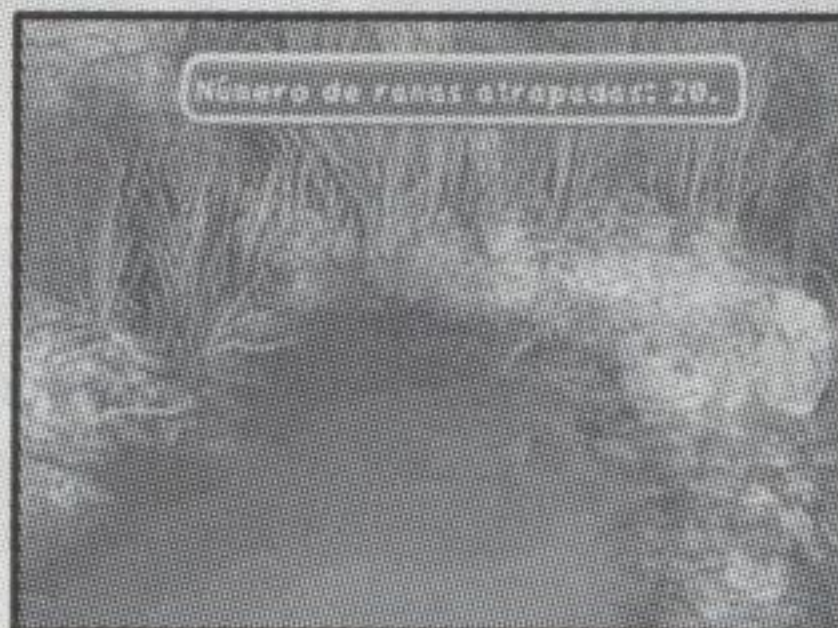
¡NO TE PIERDAS LOS MINIJUEGOS!

Además del juego de cartas Tetra Master y ¡A escarbar, chocobo!, hay otros minijuegos en los que puedes demostrar tu pericia. Según el resultado del juego, tal vez obtengas objetos valiosos...



Saltar a la comba

Calcula bien el momento en que vas a apretar el botón para saltar a la comba. A medida que vayas saltando, será más difícil.

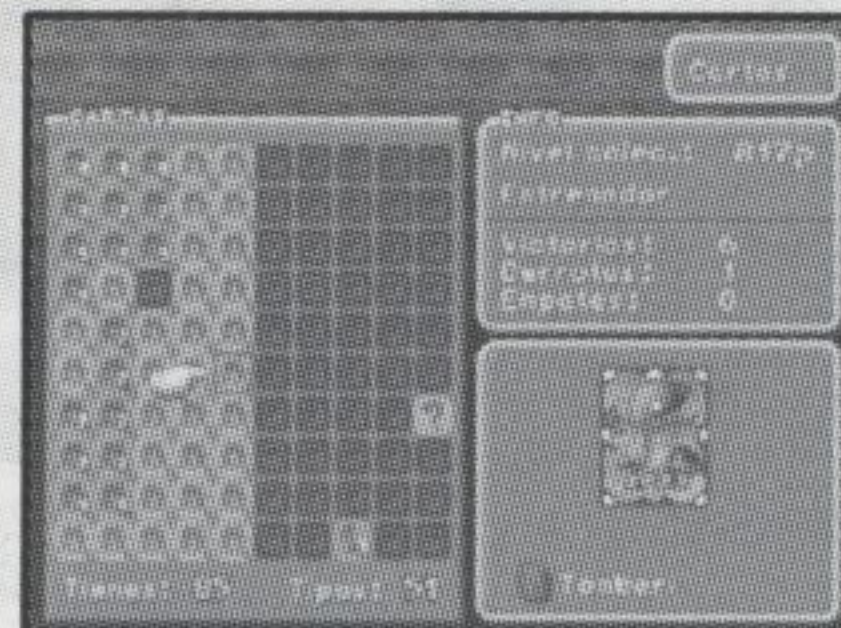


Atrapar ranas

Atrapa las ranas cuando salten a las orillas del pantano. Hay ranas de varios tamaños, y también hay machos y hembras...

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

Si quieres explorar exhaustivamente el juego, intenta coleccionar todas las cartas, todas las habilidades y todos los objetos. Tu nivel de coleccionista aumenta a medida que vas juntando más cartas. ¡Intenta conseguir el máximo nivel de coleccionista!



Por último...

Hay muchos elementos de **FINAL FANTASY® IX** que no están incluidos en este manual. Juega varias veces para descubrir nuevas maneras de divertirte con el juego.

DATO ÚTIL: Cuando juegues a saltar la comba, pulsa el botón justo cuando los pies toquen el suelo. Atención: Después de las 200 veces, los intervalos de salto son irregulares.

Concebido y producido por

Productores ejecutivos

Programa principal

Dirigido por

Producido por

Director artístico

Ilustraciones

Música y partitura original

Diseño de eventos

Gráficos en tiempo real

Diseño de batallas

Programa de batallas

Programa del campo

Gráficos del campo

Diseño de fondo

Datos de fondo

Gráficos de fondo

Diseño de personajes

Modelaje de personajes

Animación de personajes

Gráficos Movie

Efectos sonoros

Director de sonido

Programador de personajes 3D

Coordinador del Proyecto

Productor de publicidad

SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.

Supervisor

Director Hiroshi

Coordinador

SQUARE SOUNDS CO., LTD.

Música

Programador de sonido

Jefe de producción

Director

SQUARTZ CO., LTD.

Director ejecutivo

Hironobu Sakaguchi

Tomoyuki Takechi, Hisashi Suzuki

Hiroshi Kawai

Hirofumi Itou

Shinji Hashimoto

Hideo Minaba

Yoshitaka Amano

Nobuo Uematsu

Kazuhiko Aoki

Akira Fujii

Yasushi Kurosawa

Takayuki Niwa

Tatsuya Yoshinari

Masahide Tanaka

Nozomu Yamagishi, Takeshi Endo

Hidetoshi Kezuka

Shinichiro Okaniwa, Jun Sakurai,

Kazuyuki Ikumori

Shukou Murase, Toshiyuki Itahana,

Shin Nagasawa

Hiroshi Arai, Tomohiro Kayano

Jun Uriu, Tatsuya Kando

Hiroshi Kuwabara

Teruaki Sugawara, Eiji Nakamura

Minoru Akao

Thomas Shih-Ta Peng

Kenji Takemoto

Michio Okamiya

Satoshi Tsukamoto

Kuwabara

Norimichi Kurosawa

Nobuo Uematsu

Minoru Akao

Kensuke Matsushita

Koji Haijima

Hiromi Masuda

SQUARE CO., LTD.

Director General

Subdirector General

Director de localización

Ingenieros de localización

Asistentes de localización

Traductores (español)

SQUARE SOFT, INC.

Personal de localización

Especialistas de localización

Editores

Asistente de localización

Jefe de localización

Personal de control de calidad

Jefe CC

Analista Principal

SQUARE EUROPE LTD

Director general

Jefe de producción

Directora adjunta de

marketing/relaciones públicas

Coordinadora de localización

Asistente de coordinación CC

Asistente de coordinación TI

y ayuda técnica

Coordinadora CC (español)

Equipo CC

Luis "En mi mundo" López, Elena "La Máquina" Abril, Patricia "Patri" Belinchón,

Susana "Chopi" Cachopo, David "Quítate las gafas" Cantolla, Michael "Metro"

Hayler, Ana "La Montse" Mialdea, Natalia "Es querida" Murillo, Manuel

"Miércoles" Rivero

Gracias en especial a: Takuya, Yuko, Tom, Niko, Paul, Ati, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau

Koji Yamashita

Akira Kashiwagi

Kazuyoshi Tashiro

Yoshinori 'Goro' Uenishi,

Richard Honeywood

Nathalie 'Akira' Ishida, Tomoko Sekii,

Seikou Hokama, Mai Morofushi

Eduardo López Herrero,

Carmen Mangirón Hevia

Ryosuke Taketomi (Principal), Maki

Yamane, Brody Phillips

Richard Amtower,

Matthew B. Rhoades

Rika Maruya

Yutaka Sano

Jonathan Williams

David "Ribs" Carrillo

Yuji Shibata

Ed Valiente

Stéphanie Journau

Alison Lau

Katrin Darolle

Alex Moresby

Mónica "Mon" Costoya



FINAL FANTASY IX

**BAN
DAI**

8+

9 cm Hero Figures
Two-Figure Sets
available now!



SQUARESOFT

FINAL FANTASY® IX © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

FINAL FANTASY IV

EL CAMINO A SEGUIR OFICIAL

100 PÁGINAS A TODO COLOR

CAMINO A SEGUIR PASO A PASO

MAPAS DETALLADOS

ESTRATEGIAS PARA ACABAR CON TODOS LOS MONSTRUOS

TABLAS DE OBJETOS EXHAUSTIVAS

AHORA A LA VENTA!

SQUARESOFT


piggyback

Déjate sumergir

www.square-europe.com

Te esperan por descubrir 7 experiencias inolvidables

VAGRANT STORY™

Saga Frontier 2

Parasite Eve II™

GOD BLESS THE RING
EHRIGEIZ™

front mission 3

Chocobo
RACING™

FINAL FANTASY VIII

Customer Service Numbers

• Australia	_____	1902 262 662*
	*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)	
• Österreich	_____	0450 199 000 500*
	*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.)	
• Belgique/België/Belgien	_____	011 / 301 306
• Danmark	_____	(+45) 33 26 68 20
• Suomi	_____	(0600) 411 911
• France	_____	0803.843.843
• Deutschland	_____	01805 / 766 977
• Greece	_____	(00 301) 6777701
• Ireland	_____	(01) 4054022
• Italia	_____	147 828384*
	*(al costa di una chiamata urbana.)	
• Nederland	_____	0495 574 817
• New Zealand	_____	(09) 415 2447
• Norge	_____	2336 6600
• Portugal	_____	(01) 318 7450
• España	_____	902 102 102
• Sverige	_____	08-587 610 00
• Schweiz	_____	0900 55 20 55
• UK	_____	08705 99 88 77

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

TRUTH IN EVERY DREAM

FINAL FANTASY

COLUMBIA PICTURES

PRODUCED BY

SQUARE PICTURES,
HONOLULU STUDIO

IN THEATRES 2001

SQUARE PICTURES

WWW.FINALFANTASY.COM

COLUMBIA
PICTURES

© 2000 FFFP ALL RIGHTS RESERVED, SQUARE PICTURES, INC

SLES-02969



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4036636200589